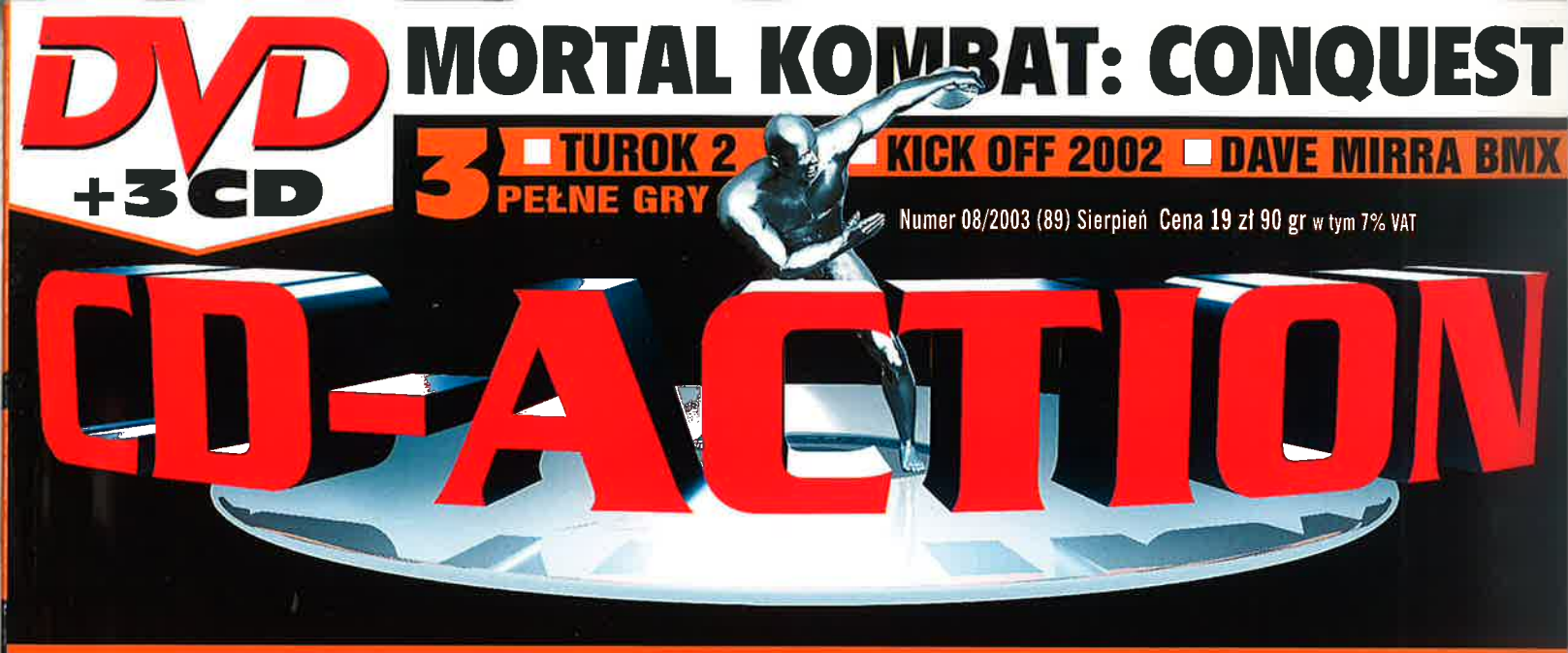
DVD +3CD

MORTAL KOMBAT: CONQUEST

3 PEŁNE GRY ■ TUROK 2 ■ KICK OFF 2002 ■ DAVE MIRRA BMX

Numer 08/2003 (89) Sierpień Cena 19 zł 90 gr w tym 7% VAT

CD-ACTION



COLIN MCRAE RALLY 3
SZKOCI RZĄDZĄ ŚWIATEM

CHROME
UNREAL 2 MOŻE SIĘ SCHOWAĆ!

PROCESORY AMD
TEST - PORÓWNANIE

10 + SOLUCJA
grand theft auto vice city

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916
Nr 89 • 08/2003 • Sierpień • 19,90 Zł (w tym 7% VAT)

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

www.cdaction.com.pl

Krwawy Mag - Krwawy Mag nie zawaha się zniszczyć każdego, kto zagrozi jego pobratymcom

© 2003 Blizzard Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. The Frozen Throne jest znakiem towarowym, a Blizzard Entertainment, Battle.net i Warcraft są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Blizzard Entertainment na terenie Stanów Zjednoczonych oraz pozostałych krajów.
Licencja dla kawiarenek internetowych oraz gildii: kawiarenki@cdprojekt.com

Władca Podziemi - starożytni królowie pająków w obronie plagi ponownie powstają do walki

8 nowych jednostek

9 nowych bohaterów

26 nowych misji

Nieograniczone możliwości strategiczne

WARCRAFT III
THE FROZEN THRONE
EXPANSION SET

Już w sprzedaży!

BLIZZARD ENTERTAINMENT
blizzard.com

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

Witamy w największym czasopiśmie o grach w Polsce!

Rzadko poruszamy sprawy dotyczące polityki i tzw. Wielkiego Świata na łamach CDA. Czasem jednak nie wypada nie powiedzieć choćby paru słów. W końcu nie żyjemy w (całkowitym) oderwaniu od rzeczywistości. Piszemy to w kilkanaście dni po sławetnym referendum. Czy się to komu podoba, czy nie - za rok będziemy w Unii Europejskiej.

Nie będziemy się bawili w proroctwa, jaki to skutek wywrze na graczy, gry, ceny akcesoriów i lokalne pisma poświęcone grom - bo sami tego nie wiemy. Ale jesteśmy optymistami. Zresztą uważamy, że od paru lat raczymy Was pismem na europejskim (a co!) poziomie. Nie musimy się wstydzić objętości, szaty edytorskiej czy zawartości tego magazynu. (Informacja dla zawistników: teraz możecie wybuchnąć drwiącym śmiechem i chwilkę złorzeczyć - nam to nie przeszkadza, a Wam poprawi kiepski humor. .. Już? Możemy kontynuować? Dzięki.)

Mamy tylko nadzieję, że wkrótce i nasze, i Wasze dochody osiągną przyzwoity europejski poziom i że każdego będzie stać na oryginały, a kupno pisma na europejskim poziomie przestanie być dla wielu z Was wyrzeczeniem. Nie, wcale nie liczymy, że Dobrzy Wujkowie z Unii nam to dadzą. Jesteśmy optymistami, nie naiwniakami. Po prostu liczymy, że sami i jeszcze o własnych siłach do tego dojdziemy. ...Że to niby mrzonki? Nie - to marzenia. A gdzie jak nie w marzeniach wzlatywać na skrzydłach (młodości), sięgać tam, dokąd wzrok nie sięga, łamać, czego rozum nie złamie? Ops, to nie ta oda. Hm... „O radości, iskro bogów...".

Może jednak porzućmy te wysokie, niebiańskie rejony/euroregiony i powróćmy do naszej przaśnej, upalnej i polskiej rzeczywistości. Wakacje już macie (zazdrość nas zżera, nie ukrywamy), więc CDA też jest taki .. wakacyjny. Przyjrzyjmy mu się dokładniej...

W Kalejdoskopie/Zapowiedziach nadal słychać echo E3. Jednak trudno, aby było inaczej, skoro są to pierwsze od kilku lat targi, z których przywozimy coś więcej prócz informacji o dalszej ekspansji konsol i malejącej roli PC w branży gierkowej. Za miesiąc wszystko już wróci do normy - tzn. powrócą zapowiedzi, bez obaw.

W Temacie numeru tym razem Half-Life 2... Dobra, dobra, panie maruda. Wiemy, że temat ten na łamach polskiej prasy już poruszano. Ale co z tego? My świadomie czekaliśmy aż do targów E3, wiedząc, że wówczas pojawi się wiele NOWYCH i ciekawych materiałów na temat tej gry. I faktycznie. Część z was może oglądała 0,5 GB film pokazujący to, na co stać engine H-L 2? No właśnie! A myśmy przecież mieli dostęp do dużo większej ilości informacji. I dzięki temu podczas pisania owego artykułu nie musieliśmy wierzyć na słowo tym, co tworzą presspacki. Opisywaliśmy to, co widzieliśmy na własne oczy. Warto było poczekać.

Po raz drugi w historii pisma oddajemy w Wasze ręce CDA z filmem - tym razem jest to „Mortal Kombat: Conquest". (Wszystkich, którzy ponownie zajęczeli - „że lepszy byłby..." [tu tytuł lepszego filmu], zapraszamy do wykupienia na ów film licencji i przekazania praw autorskich na rzecz CDA. Z chęcią go wówczas zamieścimy.) Filmy w CDA nie będą się pojawiać zbyt często - ale od czasu do czasu, gdy trafi się niezły (albo i lepszy) tytuł, do tego wykazujący jakiś sensowny związek z grami komputerowymi - to czemu nie?

Wywołało to małe zamieszanie z CD-kami, trzeba bowiem było „upychać" dema i bonusy na te płyty, na których było wolne miejsce - ale mamy nadzieję, że nie będziecie się o to bardzo burzyć. Dzięki temu każdy z 4 CD jest po brzegi napchany rozmaitymi atrakcjami – są 3 pełne wersje, dema, bonusy i jeszcze film na 2 CD.

Nie wiem, czy wiecie, ale po dłuższej przerwie wracamy do idei wydawania CDA także w wersji z płytą DVD. A dokładniej - z płytą DVD i do tego trzema CD. Od kiedy? Od aktualnego numeru. :) Liczba egz. z DVD nie jest zbyt duża i dlatego będą one sprzedawane głównie w salonach z prasą oraz Empikach. Zatem radzimy się za nimi dość uważnie rozglądać. Aby wam to ułatwić, zróżnicowaliśmy okładki. Wersja z DVD (a dokładniej DVD + 3CD) ma zupełnie inną (w tym numerze pomarańczową) okładkę ze srebrnym „dyskobolem".

Szczęśliwi posiadacze napędów DVD znajdą w salonikach prasowych i EMPIKACH CDA w edycji DVD. Na płycie DVD olbrzymie ilości dem i plików, których nie znajdziecie w wersji CD.

Dziś jeszcze nie zdradzimy, czy będzie to edycja comiesięczna, czy „od-czasu-do-czasu", czy też może „raz-na-długi-czas". Zobaczymy.

W recenzjach warto zwrócić uwagę na GTA 3: Vice City - to drugi przypadek w historii CDA, kiedy dodatek do gry, którą „wyceniono" na 10/10, otrzymał równie wysoką ocenę. (Pamiętacie, która jeszcze tego dokonała? Ano – Homeworld.) Mamy też recenzję Chrome'a - naprawdę dobrej polskiej gry, która na pewno narobi szumu na Zachodzie. Z poślizgu (przedpremierowego) w końcu wyszedł (po raz trzeci) Colin McRae. I nieźle, chłopak, przygazował. Nie można też przeoczyć doskonałego Rise of Nations, który powinien ucieszyć fanów ambitnych „międzyepokowych" RTS-ów. Jak na wakacyjną posuchę - całkiem niezły zestaw...

A jak Wam się spodobał stary/nowy Gamewalker? (Bo nowa stopka, a szczególnie trzy dodatkowe oceny, wywołały niemałą burzę. Zwolenników i przeciwników jest w tej chwili mniej więcej po połowie - dlatego zachęcamy do udziału w refer... w dyskusji na ten temat. Tylko od Was zależy, czy oceny takie zostaną - czy nie. Dajcie znać, co o tym myślicie.)

I tyle naszego gadania - gorące słoneczko nie zachęca do nadmiernego kłapania paszczą.

Za to zachęcamy do lektury CDA.

Miłej lektury.

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

PS Kolejny CDA ukaże się przed 10.08.2003 i będzie zawierał NIESPODZIANKĘ. I to sporą.

CD-ACTION®

e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl

Nr 08/2003 (89)
sierpień 2003

REDAKCJA
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11

Redaktor naczelny Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali współpracownicy Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Paweł Musialowski, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegoń

Redaktor techniczny Jacek Sawicki

DTP Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki

Korekta
Damian Bednarek

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes Witold Woźniak
Członek zarządu Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu Maria Kardas

Dział reklamy
Dyrektor Katarzyna Jabłońska
Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych
Monika Walczak
tel. (22) 5163519
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Zespół
Maciej Szwajkowski
tel. (22) 5163517
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl

Jarosław Czujak
tel. (22) 5163544
e-mail: jaroslaw.czujak@bauer.pl

Koordynator ds. reklamy Aleksandra Blicharz, Beata Ciosek
tel. (022) 5163543
fax (022) 5163590
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Zespół
Anna Chojnowska tel. (022) 517 05 80
Iwona Chojecka tel. (022) 517 05 35
Marcin Ziółkowski tel. (022) 517 05 36
Agnieszka Przybyłińska tel. (022) 517 05 33

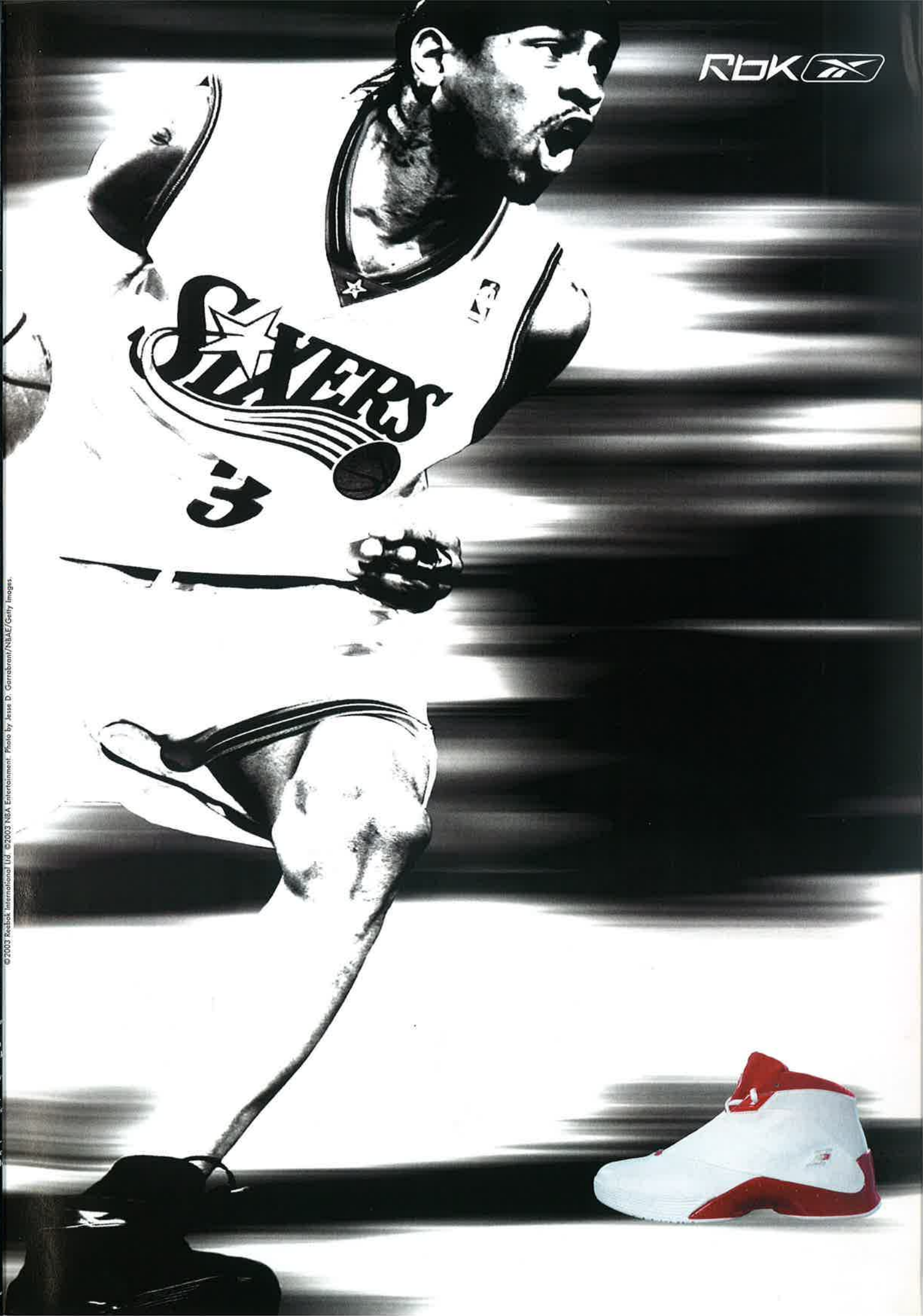
Promocja prenumeraty
Magdalena Czerwińska tel. (022) 517 05 34

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

BAUER
www.bauer.pl



©2003 Reebok International Ltd. ©2003 NBA Entertainment. Photo by Jesse D. Garrabrant/NBAE/Getty Images.

Spis treści

ZAWARTOŚĆ COVER CD

Zawartość Cover CD/DVD 010

TEMAT NUMERU

Half-Life 2 story 034

RECENZJE

Casanova 060
Cassino, Inc. 058
Chrome 084
Colin McRae Rally 3 064
Downtown Run 091
Ghost Master 092
GTA: Vice City 050
Kostucha: Just One Fix 072
IL2 Sturmovik: The Forgotten Battles 062
Medieval: Total War - Viking Invasion 090
Mistmare 076
Project IGI 2 PL 095
Rise of Nations 080
Robocop 089
Scooby-Doo i Miasto Duchów 074
Sims SuperStar 070
Thorgal: Klątwa Odyna 068
Warrior Kings: Battles 056

SUFLER

GTA: Vice City - solucja (cz.1) 096
Hack the Matrix 100

NIE TYLKO GRAMY

Chłodzenie komputera 120
Kupuj taniej - w Internecie 116

INNE

Action Redaction 142
Dave Mirra/Kick Off instrukcja 115
Dave Mirra/Kick off okładka 018
FPP Zone 108
Gamewalker 044
Kalejdoskop 020
Kaszanka Zone 102
Linux Zone 110
Mortal Kombat okładka 008
Na Luzie 112
O grach inaczej - 9x śmierć 104
Prenumerata 140
Tipsy 146
Turok 2 instrukcja 114
Turok 2 okładka 016
VETO! 103

HARDWARE

Abit BH7 133
Canon Ixus 400 129
Canon Lide 30 135
Gainward FX PP! Pro/660 TV/DVI GS 134
Kurkociąg 138
LG Combo 52/24/52/16 GCC-4520B 135
Manta MM4500 137
Manta Standard Keyboard 136
MediaTech MediamX Office Keyboard 139
MicroSizers Toyota bB Open Back 131
MSI K7N2 Delta 133
NEWSY sprzętowe 124
Nokia 3650 128
Procesory AMD - zestawienie 132
Saitek ST50, ST110 i Cyborg 3D Rumble Force 130
Trust 730S LCD Powerc@m Zoom 136
Weź granie na wakacje 122
Żelowe podkładki 3M 138

INDEKS GIER

Casanova 060
Cassino, Inc. 058
Chrome 084
Colin McRae Rally 3 064
Downtown Run 091
Enter the Matrix 100
Ghost Master 092
GTA: Vice City 050
GTA: Vice City solucja 096
Half-Life 2 story 034
Kostucha: Just One Fix 072
IL2 Sturmovik: The Forgotten Battles 062
Medieval: Total War - Viking Invasion 090
Mistmare 076
Project IGI 2 PL 095
Rise of Nations 080
Robocop 089
Scooby-Doo i Miasto Duchów 074
Sims SuperStar 070
Thorgal: Klątwa Odyna 068
Warrior Kings: Battles 056

HITY NUMERU

34

Temat numeru

Half-Life 2

Wszystko, co warto wiedzieć o tej grze - łącznie z najnowszymi informacjami z E3. Do tego nieco o HL, konwersjach, twórcach gry itd.

50

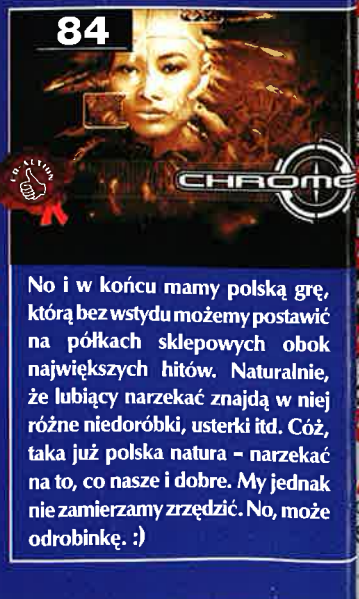
Jeśli dodatek (choć samodzielny) dostaje 10/10, a autor recenzji pisze o nim niemal na klęczkach, jedno jest pewne - musi być NAPRAWDĘ dobry. Szczególnie jeżeli pamiętasz jeszcze serial „Policjanci z jaja...". Ops... „Miami Vice".

64

Gra na pewno nie spodoba się wszystkim miłośnikom wirtualnych 4 kółek. Mimo to bez wątpienia zachwyci większość z nich. Redakcja zalicza się do grona zachwyconych.

80

Firma Microsoft zaskoczyła nas dobrą strategią utrzymaną w klimatach Cywilizacji oraz Age of Empires. Jeśli kochasz takie gry - nie przegap RoN, a znajdziesz się w siódmym niebie.



84

No i w końcu mamy polską grę, którą bez wstydu możemy postawić na półkach sklepowych obok największych hitów. Naturalnie, że lubiący narzekać znajdą w niej różne niedoróbki, usterki itd. Cóż, taka już polska natura - narzekać na to, co nasze i dobre. My jednak nie zamierzamy zrzędzić. No, może odrobinkę. :)

Reklama

ARD soft
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA
gry, programy, nośniki, akcesoria komputerowe, materiały eksploatacyjne,
Tel./Fax (0-22) 753 59 91, 92, 93 0-602 63-54-74
E-mail: ardsoft@ardsoft.com.pl http://www.ardsoft.pl
05-820 PIASTÓW ul.HARCERSKA 30
(Wjazd od Al.JEROZOLIMSKICH 400)

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

Ard Soft: 6, Asus: 25, CD Projekt: 1, 2, 3, 13, 17, 19, 21, 23, 27, Cenega: 31, 55, 87, Exe:147, LEM: 73, 95, Media-Tech: 125, Mila Collage: 53, Multimedia Vision: 127, 129, 131, NEC:148, Polfa: 29, Play: 49, Play IT: 33, 79, 107, Protex: 15, Reebook: 5, Rubikon: 137, TPSA: 9, UIP: 141

BAW SIĘ RAZEM Z NAMI

gorąca strefa SMS

CHCESZ WIĘCEJ? ▸▸ WWW.TELEFONY.BRAVO.PL

TOP 5 hotlista

wiadomości graficzne SMS 7265 / 2,44 ZŁ

1 AA22.017049
2 AA22.016911
3 AA22.016008
4 AA22.016469
5 AA22.017618

superhity SMS 7265 / 2,44 ZŁ

1 AA22.017083 *Peja/Slums Attack, Głucha Noc*
2 AA22.017608 *Ewelina Flinta, Żaluje*
3 AA22.017610 *Borysiewicz/Kukiz, Bo tutaj jest, jak jest*
4 AA22.016863 *Eminem, Sing For The Moment*
5 AA22.017851 *Linkin Park, Somewhere I Belong*

extra SELEKCJA

TO TRZEBA MIEĆ

superhity SMS 7265 / 2,44 ZŁ

AA22.018733 *Skiba, Każdy coś ma*
AA22.018730 *Łzy, Oczy szeroko zamknięte*
AA22.018729 *Leszcze, Kombinuj dziewczyno*
AA22.018727 *Blue Cafe, Do nieba, do piekła*
AA22.018508 *J.Lo/LL.Cool J, All I Have*
AA22.018507 *Him, The Funeral Of Hearts*

wiadomości graficzne SMS 7265 / 2,44 ZŁ

NOWOŚĆ

AA22.018352
AA22.018691
AA22.018696
AA22.018692
AA22.018690
AA22.018689

polifonia SMS 7365 / 3,66 zł

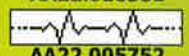
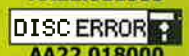
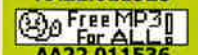
DD22.000973 *EMF, Unbelievable*
DD22.000967 *Natalie Imbruglia, Torn*
DD22.001287 *Prodigy, No Good For Me*
DD22.001285 *Stardust, Music Sounds Better With You*
DD22.000965 *Janet Jackson, Togheter Again*
DD22.000964 *Savage Garden, The Moon And Back*
DD22.001284 *Modjo, Lady*
DD22.001281 *Mousse T., Horny*
DD22.000960 *AC/DC, Those Who Rock*
DD22.000953 *Fatboy Slim, The Rockafella Skunk*
DD22.000980 *Jennifer Lopez, Waiting For Tonight*
DD22.000974 *Metalica, Unforgiven*
DD22.000966 *Blue, Too Close*
DD22.000948 *Marylin Manson, The Dope Show*
DD22.001294 *Mortal Kombat, Time To Fight*

Jeżeli chcesz mieć nowy dzwonek, wyślij SMS o treści DD22.(numer dzwonka) pod numer 7365. Płacisz za to tylko 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści DD22.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego, np.DD22.105599.506517666
Usługa dostępna tylko dla telefonów Nokia 3510, 3650, 5100, 6100, 6610, 7650, 7210

dzwonki SMS 7164 / 1,22 zł

AA22.016603 *Toploader, Dancing In The Moonlight*
AA22.016602 *Placebo, Every You, Every Me*
AA22.007576 *Gwiezdne wojny*
AA22.012962 *Fatboy Slim, Praise You*
AA22.012965 *Ja Rule, Put It on Me*
AA22.012963 *Afroman, Crazy Rap*
AA22.015560 *Jennifer Lopez, Lets Get Loud*
AA22.015563 *Cher, Strong Enough*
AA22.016586 *Anastacia, Why'd You Lie To Me*
AA22.016583 *Geri Halliwell, Calling*
AA22.016601 *Nelly, Ride With Me*
AA22.016599 *Missy Elliott, Get Ur Freak On*
AA22.011853 *Kazik i Yugoton, Malcziki*
AA22.012941 *James Bond, Jutro nie umiera nigdy*
AA22.015569 *Pink, Most Girls*
AA22.015567 *Avril Lavigne, Complicated*
AA22.016591 *Vanessa Carlton, A Thousand Miles*
AA22.016590 *Britney Spears, Boys*
AA22.012993 *Paul van Dyck, We Are Alive*
AA22.011356 *Z archiwum X*
AA22.007593 *Mission Impossible*
AA22.015566 *Destiny's Child, Say My Name*
AA22.015562 *Aaliyah, More Than A Woman*
AA22.014069 *Jeanette, Rock My Life*
AA22.016592 *Eve & Alicia Keys, Gangasta Lovin*
AA22.016589 *Sophie Ellis Bextor, Get Over You*
AA22.016580 *Eve, Who's That Girl?*
AA22.016579 *Dido, Here With Me*
AA22.016577 *Lutricia McNeal, My Side Of Town*
AA22.016604 *Usher, U Remind Me*
AA22.016587 *Ashanti, Foolish*
AA22.016581 *Madonna, Music*
AA22.015590 *IRA, Femme Fatale*
AA22.015577 *Szymon Wydra, Teraz Wiem*
AA22.015575 *Ala Janosz, Zmień Siebie*
AA22.015570 *The Cranberries, Analyse*
AA22.014067 *Guano Apes, You Can't Stop Me*
AA22.013463 *Madonna, What It Feels*
AA22.012910 *Outkast, Ms Jackson*

logosy SMS 7164 / 1,22 zł

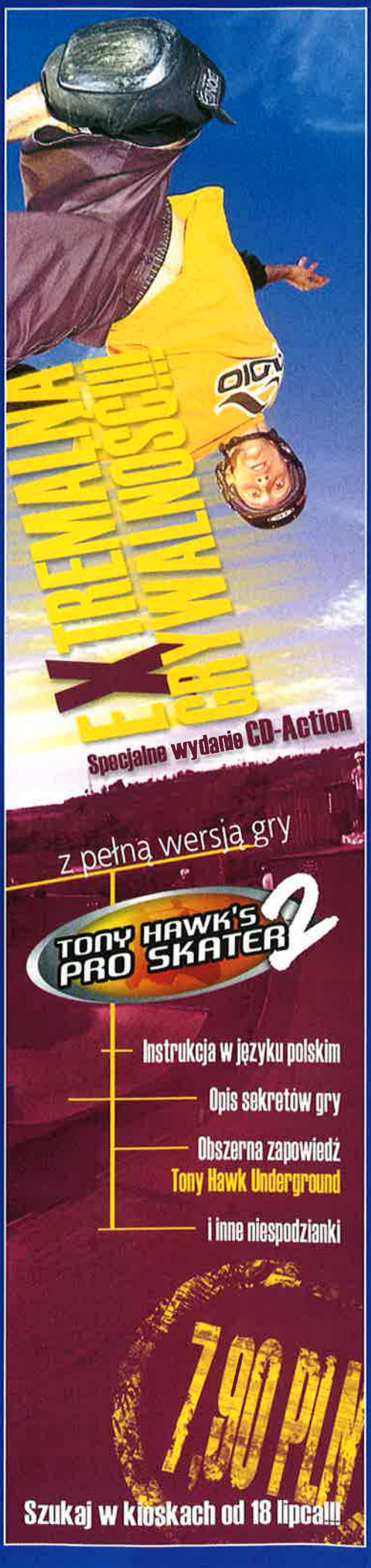
AA22.017884
AA22.005753
AA22.017380
AA22.005811
AA22.011537
AA22.011293
AA22.018266
AA22.018709
AA22.018706
AA22.018234
AA22.005804
AA22.009037
AA22.005758
AA22.003866
AA22.016938
AA22.018381
AA22.017886
 AA22.005752
AA22.018029
AA22.005777
AA22.011527
AA22.011533
AA22.011528
 AA22.018000
 AA22.011536
AA22.001470
AA22.018232
AA22.005810
 AA22.017883
 AA22.018006
 AA22.0018705
 AA22.018378
 AA22.018011
 AA22.018264
 AA22.018021
 AA22.018708
 AA22.011529
 AA22.003834
 AA22.010341
 AA22.011530
 AA22.018265
 AA22.001447
 AA22.011532
 AA22.016228

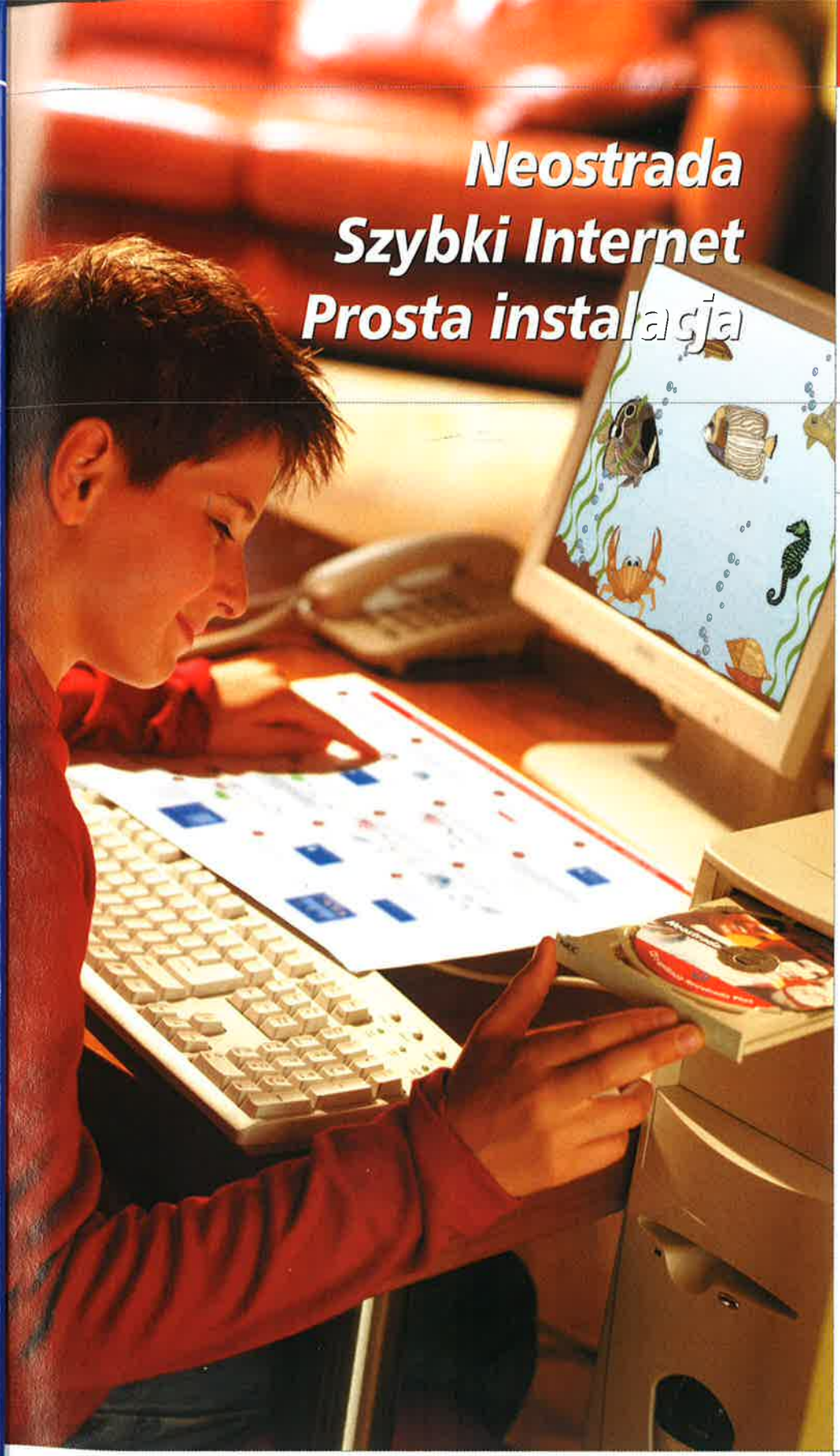
wiadomości graficzne SMS 7265 / 2,44 zł

 AA22.016183
 AA22.017618
 AA22.016992
 AA22.016972
 AA22.016084
 AA22.018144
 AA22.018350
 AA22.017639
 AA22.017622
 AA22.018340
 AA22.017625
 AA22.018522
 AA22.016480
 AA22.015866
 AA22.018306
 AA22.017845
 AA22.018304
 AA22.018333
 AA22.018358
 AA22.016090
 AA22.018407
 AA22.015708
 AA22.018310
 AA22.018334
 AA22.018360
 AA22.018124
 AA22.016045
 AA22.018807
 AA22.017620
 AA22.018242
 AA22.018517
 AA22.016970
 AA22.015867
 AA22.018332
 AA22.018126
 AA22.018337
 AA22.018703
 AA22.018695
 AA22.017844
 AA22.018313
 AA22.018806
 AA22.015827
 AA22.018246
 AA22.016363
 AA22.018341
 AA22.018324
 AA22.017367
 AA22.015747
 AA22.017666
 AA22.017634
 AA22.017842
 AA22.018514
 AA22.017051
 AA22.018349
 AA22.018357
 AA22.016120
 AA22.018247
 AA22.015709
 AA22.017600
 AA22.017621

Ale o co chodzi? Jeżeli chcesz mieć nowe logo lub dzwonek, wyślij SMS o treści: AA22.(numer logo lub dzwonka) pod numer 7164. Płacisz za to tylko 1,22 zł. Możesz również ściągnąć SUPERHITY oraz wiadomości graficzne, wysyłając SMSa pod numer 7265. Kosztuje Cię to tylko 2,44 zł. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 lub 7265 (dla SUPERHITÓW i wiadomości graficznych) o treści: AA22.(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego, np. AA22.105599.506517666 Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia.

OKŁADKI NA CD





Zestaw i aktywacja za 399 zł z VAT

Neostrada

Neostrada to błyskawiczny, szerokopasmowy dostęp do Internetu. Teraz możesz w prosty sposób samodzielnie zainstalować Neostradę. Oszczędzasz pieniądze i czas!

Neostrada to:

- *przepustowość do 512 kb/s – prawie 10 x więcej od łączy standardowych;*
- *stały dostęp do Internetu, 24 godziny na dobę;*
- *stała miesięczna opłata, niezależnie od czasu spędzonego w Internecie;*
- *specjalny serwis multimedialny www.neostrada.pl, a w nim: informacje, zwiastuny filmów, teledyski, wywiady itp.;*
- *dostęp do serwerów gier.*

TELEKOMUNIKACJA POLSKA

Informacja i zamówienia 0-800 102 102 – 24 godziny na dobę

www.telekomunikacja.pl

CD

UWAGI DLA OSÓB KORZYSTAJĄCYCH Z COVER CD

Wyjątkowo w zestawie nie ma osobnej płyty z demami. Tym niemniej one same, kąciki tematyczne, bonusy itd. znajdziecie na płytach z grami i filmem. I tak:

- na drugiej płycie z filmem MK: Conquest znajdziecie dema: Hulka, Breeda oraz trailer Doom 3 (inny niż na DVD). Do tego najnowszą wersję DirectX.
- na płycie z Kick off/Dave Mirra BMX znajdują się patche, pozostałe trailery, użytki oraz dema gier: Colin Mcrae Rally 3, Think Tanks, Robocop, Neighbours From Hell.

Wszystkie programy, dema itd. można uruchamiać albo z menu albo manualnie. W przypadku programów na płycie z filmem do napędu należy włożyć drugi CD z filmem i w menu wybrać opcję STREFA GIER (można też zainstalować dema itd. manualnie, bezpośrednio z płyty). Pojawi się wybieralka. Po kliknięciu SCREENA możecie oglądać obrazki z dema (każde kliknięcie myszą to kolejny obrazek). Po wyborze INSTALL rozpoczynamy instalację programów lub odpalamy trailer.

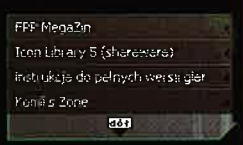
W przypadku CD z Kick off 2002/DM BMX/demami uruchamia się standardowa wybieralka, spod której instalujecie wybrany program.

Przepraszamy za to całe zamieszanie, ale chcieliśmy zamieścić na płytach jak najwięcej pozycji i nie marnować wolnego miejsca na CD - efektem tego jest to, co widzicie. Raz na jakiś czas możecie nam chyba taką zadymę wybaczyć, prawda? Za miesiąc wszystko wróci do normy.

DVD

UWAGI DLA OSÓB KORZYSTAJĄCYCH Z DVD

Jako że do zestawu dołączyliśmy płyty z filmem „Mortal Kombat", na których upchaliśmy nieco dem (i nie tylko), dem tych nie zamieszczaliśmy ponownie na DVD (szkoda marnować miejsce - w sumie to ok. 350 MB). Są to dema: Hulka, Breeda, dodatkowy trailer Doom 3 (inny niż na DVD) oraz DirectX 9 - wszystko na drugim CD z filmem. Zatem poczytajcie „Uwagi dla osób korzystających z Cover CD", by wiedzieć, co i gdzie znaleźć.



W katalogach Bonus i Patche jest dużo więcej plików, niż się wydaje na pierwszy rzut oka. Jest ich po prostu więcej, niż mieści się na ekranie. Aby uzyskać do nich dostęp, należy zjechać kursorem poniżej nazw programów, na dolną belkę, na której znajduje się niezbyt widoczny wskaźnik „dół". Klikaniem na niego scrollujemy menu w dół. Aby przesuwać je w górę - klikamy wskaźnik „góra", który pojawi się na górnej belce.

UWAGI KOŃCOWE

CD - oznacza, że dany plik znajduje się na jednej z płyt CD (ale nie ma go na DVD).
DVD - oznacza, że dany plik znajduje się TYLKO na płycie DVD.
CD DVD - oznacza, że dany plik jest na płycie CD (gdy kupiłeś wersję 4 CD) oraz na DVD (wersja DVD + 3 CD).

INDEKS DEM

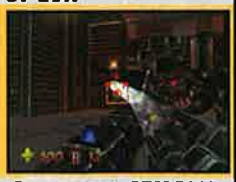
- Big Mutha Truckers DVD
- Breed CD
- Cassino Inc. DVD
- Colin Mcrae Rally 3 CD DVD
- Emergency 2 DVD
- Fair Strike DVD
- Hulk CD
- Indiana Jones and the Emperors' Tomb DVD
- Mistmare DVD
- Neighbours from Hell CD DVD
- Rainbow Six 3: Raven Shield DVD
- Rise of Nations DVD
- Robocop CD DVD
- Shanghai Dragon DVD
- Think Tanks CD DVD
- Tropico Pirate Cove DVD
- Unreal 2 DVD
- Vietnam War: Ho Chi Min Trail DVD

W SKRÓCIE:

PEŁNE WERSJE

Turok 2: Seeds of Evil

Gra FPS na podst. słynnego komiksu. Zmutowane dinozaury kontra... Indianin. A wszystko osadzone w przyszłości.



Mortal Kombat Conquest [FILM!]

Film na motywach kultowej serii gier. Dużo efektownych walk, spotkamy starych znajomych (pamiętacie np. SubZero?). :)

DAVE MIRRA BMX

Coś jak Tony Hawk's Pro Skater - ale zamiast deskorolki mamy rower i na nim wyczyniamy cuda. Doskonała muzyka w tle!

KICK OFF 2002

Wybitnie zręcznościowa symulacja piłki nożnej. Dużo dobrej zabawy w old-schoolowym stylu.

TYLKO DVD

DODATKI DO GIER

Battlefield 1942 - Desert Combat - mod do B1942, wojna w realiach Pustynnej Burzy
Close Combat V - veteran pack
Jedi Knight 2 - mapy, mody, skiny
Max Payne - kung-fu mod
Morrowind - różności :)
NOLF 2 - pack z mapami
UT 2003 - mody: Deathball, Unrealspeed

TYLKO DVD

BENCHMARKI

3D Mark 2003
3D Mark 2001
DroneZ
GLExcess

BONUS

Action Mag CD DVD
Baza artykułów CD DVD
Bonus 1 CD DVD
Bonus 2 CD DVD
Emu Kouncik CD DVD
Esensja CD DVD
FPP Megazin CD DVD
Ikony ExtraPack DVD
Instrukcje do gier ang/pl CD DVD
Magazyn Komiksowy CD DVD
MP3 Zone CD DVD
Screen Saver ExtraPack DVD
Speed Zone CD DVD
Strefa WWW CD DVD
Tawerna RPG CD DVD
Themes ExtraPack DVD
Załoga G CD DVD

PATCHE

Age of Mythology 2 DVD
Arx Fatalis DVD
Baldur's Gate 2 PL DVD
Battlefield 1942 DVD
Championship Manager 4 enhance pack DVD
Close Combat 5 DVD
Combat Mission: BB DVD
Conquest Frontier Wars DVD
Deadly Dozen 2 DVD
Devastation DVD
Diablo 2 PL DVD
Duke Nukem 3D PL DVD
GI Combat DVD
GTA 3 DVD
GTA 3: Vice City CD DVD
HoMM 4 PL DVD
Max Payne DVD
Medal of Honor_AA blood DVD
Medal of Honor_AA_Spearhead DVD
Medieval Total War DVD
Metal Gear Solid 2 DVD
Morrowind DVD
Neverwinter PL DVD
NOLF 2 DVD
Op. Flashpoint PL DVD
Port Royale CD DVD
Shadowbane DVD
Silent Hill 2 DVD
SimCity 4 DVD
Spider-Man the Movie DVD
Splinter Cell DVD
Syberia DVD
Thing DVD
TOCA Racedriver DVD
Tony Hawk's 3 DVD
Total Immersion Racing DVD
UT 2003 DVD
Vietcong DVD
Vietnam: Line of sight DVD

PROGRAMY

Ad Aware 6 DVD
DirectX 9 CD DVD
EditPad 5 PL DVD
Fast CD Ripper CD DVD
Hypersnap 5 PL DVD
Irfan View + plug-ins DVD
MagicNetTrace CD DVD
MoviePlay CD DVD
MP3 Scanner Light CD DVD
Orphan's DLL CD DVD

TRAILER

Armed and Dangerous DVD
Call of Duty DVD
Charlie Angels CD DVD
Crytek Engine DVD
Doom 3_1 DVD
Doom 3_2 CD
Druuna DVD
Full Throttle CD DVD
Halo 2 DVD
Hidden and Dangerous 2 DVD
Homeworld 2 DVD
Jedi Academy DVD
Kreed DVD
Lords of the Realms 3 CD DVD
Republic DVD
Sinbad CD DVD
Star Wars KOTR CD DVD
Terminator 3 CD DVD

FILM! FILM! FILM! FILM! FILM!

Gatunek akcja
Standard VCD
Rok produkcji 1998
Od lat 15
Spolszczenie lektor

Obsada
Daniel Bernhardt Siro
Chris Casamassa Takeda
Jeffrey Meek Lord Rayden/ Shao Kahn
Kristianna Loken Taja
Jim Helsinger Generał Reiko
Percy Brown Rain
Jennifer Renton Geneviere Reyland
Bruce Locke Shang Tsung
Tracy Douglas Vorpax
Paolo Montalban Kung Lao

PEŁNA WERSJA

Mortal Kombat: Conquest FILM!

W 1995 roku na ekrany kin wszedł genialny MORTAL KOMBAT. To był film, na który czekali fani gry - pełny wspaniałych walk, brutalnej i ostrej muzyki oraz okraszony fantastycznymi postaciami-wojownikami, żywcem wziętymi z gry. W roku 1997 na ekrany kin weszła jego kontynuacja - MORTAL KOMBAT: ANNIHILATION; ten twór należy jednak pominąć milczeniem... Obraz okazał się niewypałem - stracił klimat i fabułę pierwszej części, a na uwagę zasłużyło jedynie kilka fajnych postaci oraz nieliczne ciekawe walk. No i jak zwykle świetna muzyka.

W kolejnym roku wyprodukowano coś, co było nie lada niespodzianką dla fanów - serial MORTAL KOMBAT CONQUEST, który jest zdecydowanie lepszy od drugiej części obrazu filmowego (jednak słabszy od pierwszej części). Film, który wam tu prezentujemy, jest zaś pilotem owego serialu.

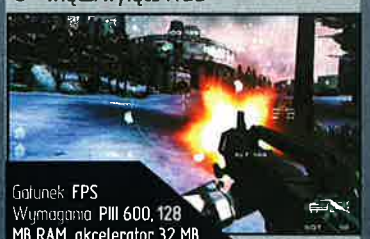
Opowiada on o zmaganiach wojowników Mortal Kombat, reprezentujących królestwa dobra i zła. Kung Lao jest ostatnim wojownikiem królestwa ziemi. Musi stanąć do pojedynku i ocalić ukochaną porwaną przez złego władcę.

Po zakończeniu oglądania płyty #1, gdy komputer poprosi o włożenie płyty #2, zróbcie, co następuje:
1. Zamknijcie player (Alt + F4, lub w menu playera kliknijcie Powrót -> Koniec).
2. Włóżcie dysk #2.
3. Po starcie menu kliknijcie na opcję START FILMU.
(Jeśli dysk nie startuje sam, kliknijcie na plik START w katalogu głównym CD #2)
4. Oglądajcie dalej film :).
W innym przypadku player będzie z uporem twierdził, że dysk #2 jest albo niewłaściwy, albo uszkodzony. Gwarantujemy jednak, że tak NIE jest.

Breed

Niezła strzelawka z akcją osadzoną w przyszłości. Dowodzimy drużyną komandosów - możemy się wcielić w każdego z nich (snajper, szturmowiec, operator ciężkiej broni), wydajemy proste rozkazy, używamy pojazdów, broni stacjonarnej itd. Fajny klimat. 256 MB na HDD. 1 misja i tutorial (warto zaliczyć).

KONTROLA POSTACI
Kursory - rozglądanie się
W/A/S/D - sterowanie
LShift - ruch/bieg
LMB - ognia!
RMB - alternatywny tryb ognia
R - reload
Spacja - powstań/skocz
Z - wyrzuć broń
F - akcja
STEROWANIE POJAZDEM
Kursory - wieżyczka
W/A/S/D - sterowanie
Back - następna broń
LATANIE
Kursory - rozglądanie się
W/A/S/D - sterowanie
OGÓLNE
Page Up - kolejna postać
Page Down - poprzednia postać
Enter - potwierdź wybór
Tab - założenia misji
M - mapa
V - tryby widzenia
B - lornetka
O - włącz/wyłącz HUD



Gatunek FPS
Wymagania PIII 600, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB z H&L, Win98/Me/2K/XP

CD

INFO COVER CD INFO COVER CD INFO COVER CD INFO COVER CD INFO COVER CD

Wszelkie uwagi, opinie i sugestie dotyczące zmian i ulepszeń menu kierujcie emailami pod adres cdaction@cdaction.com.pl, z dopiskiem MENU.

Mininstrukcja obsługi naszego menu na Cover CD

Istnieją dwie metody instalacji dema/programu:
1) Dwukrotnie klikamy nazwę danego dema/programu. ALE... jeśli np. klikniemy raz, zjedziemy na inne dema i wrócimy do poprzedniego - klikanie już nie zadziała (zrobiono to specjalnie - jeśli się wam nie podoba takie rozwiązanie, dajcie znać). Wtedy pozostaje druga metoda.

2) Klikamy raz nazwę dema/programu, otwiera się menu, pod screenami widać belkę z napisem INSTALUJ (lew ROZPAKUJ). Klikamy RAZ ową belkę - rozpoczyna się proces instalacji. (Uwaga: niektóre dema - szczególnie te duże - reagują czasem z kilkusekundowym opóźnieniem. Nie klikajcie zatem KILKA razy tej opcji, gdyż... doprowadzi to do rozpoczęcia kilku kolejnych procesów instalacji owego dema, co zwykle kończy się smutno, tzn. instalki się sypią!)

3) Istnieje możliwość skonfigurowania niektórych elementów wybieralki. Aby tego dokonać, kliknij pionową belkę po prawej stronie menu (z napisem USTAWIENIA). Jeśli sobie życzycie, ustawienia te zostaną zapisane na HDD i będą przywrócone za domyślne przy każdym kolejnym uruchomieniu naszej wybieralki.

4) Na Windows XP niektórych może razić specyficzny sposób, w jaki przesuwa się pionowy pasek menu. Pomoże na to wyłączenie opcji ANIMACJE w Ustawieniach Menu.

5) W przypadku niektórych programów, wymagających stworzenia nazwy katalogu, do którego będą rozpakowywane, stopień instalacji nie będzie podany w tradycyjnym okienku, a na górnej belce menu.

6) Jeśli z rozmaitych przyczyn wybieralka nie przypadła ci do gustu... No cóż, instaluj dema ręcznie i napisz nam, co jest z nią nie tak - uwagi postaramy się wykorzystać przy tworzeniu kolejnej wersji naszego menu.

Redakcja informuje, że:
•DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 12.06.2003, Norton Antivirus 2001 i 2003 (baza z dn. 11.06.2003). Wirusów nie!
•wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

Miłej zabawy!

Przypominamy, że:
- gra/program w pełnej wersji
- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich
- gra wymaga akceleratora do działania

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która umożliwia grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA 1! Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku dema może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

UWAGA 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często się okazuje, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Muzyka w menu: Marcin Zając

Kick Off 2002

PEŁNA WERSJA

Gatunek: sport/arcade
Rok premiery: 2002
Multiplayer: nie :(
Muzyka: w grze są tylko efekty dźwiękowe
Wymagania minimalne: P200, 16 MB RAM, akcelerator, Win 9x/ME/00/XP

Starsi gracze powinni pamiętać piłkarski przebój Kick Off jeszcze z ekranów Amigii czy Atari ST. Kick Off 2002 oferuje całkiem bogaty wachlarz rozgrywek, albowiem w menu znajdziemy opcje, takie jak Golden Goals, Leagues, Cups, World Cup, Qualifiers, Practice, Exhibition, Challenge. Dodatkowym atutem wszystkich rozgrywek jest tu to, że w każdym niemal trybie możemy zagrać drużynami, jakie udostępnia komputer, lub też zespołami stworzonymi przez nas samodzielnie w edytorze.

Mimo całkiem wysokiego stopnia trudności giercuje się tu bardzo dobrze. To być może za sprawą tempa, w jakim toczą się akcje - sytuacja na boisku zmienia się jak w kalejdoskopie? Nie musimy także przywiązywać zbytniej wagi do taktyki, bo wiadomo, że w grze takiej jak Kick Off 2002 jest ona fikcją. To kolejny powód, dla którego gra jest naprawdę przyjemna. I wreszcie ostatni powód to - jak się wydaje - po prostu sentyment, jakim darzę stareńkie Kick Off. Trudno się nie bawić dobrze przy czymś, w co zagrywało się jako nastolatek.

Kick Off 2002 to klasyczny remake i w sumie naprawdę niezła gierka.

Instrukcja - na łamach CDA. Pełna instrukcja polska/angielska w katalogu BONUS.

UWAGA DLA POSIADACZY WERSJI DVD!
Gra uruchomi się tylko wtedy, gdy DVD będzie pierwszym napędem optycznym w komputerze, czyli jeśli np. osobno macie czytniki CD i DVD, na pulpicie ten DVD musi być oznaczony literką poprzedzającą oznaczenie CD (np. DVD jako E:, CD jako F:). Jeżeli macie tylko DVD, nie musicie się niczym przejmować. :)

PEŁNA WERSJA

Dave Mirra BMX

Gra jest bliskim krewnym Tony Hawk's Pro Skater. Tyle, że tu kręcimy akrobacje nie na desce - a rowerze. Podobnie jak w Tonym, do wyboru mamy kilka trybów gry i wiele (10) postaci, a w miarę postępów w grze udostępniane są kolejne lokacje (maks. 12 - w tym Camp Woodward's Lot 8, San Jose Ramp Club i Dave Mirra's Eastwood Ramp Park) i pojazdy. Nawet sterowanie czy grafika wydają się podobne. Grywalność też? To już ustalicie sami. W każdym razie możecie wykonać ok. 1300 trików! W obu grach na pewno jest doskonała muzyka - wprawdzie nie w formie audiotracków - ale mimo to jest czego posłuchać, m.in. Cypress Hill, Sublime, Rancid, Social Distortion, Deftones, Dropkick Murphys. Do tego całość - po instalacji - zawiera się zaledwie w 250 MB!

Tipsy - w CDA, str. 146
Instrukcja - na łamach CDA.
Pełna instrukcja polska/angielska w katalogu BONUS.

Gatunek: sport/arcade
Rok premiery: 1999
Multiplayer: nie
Muzyka: zaje...fajna, choć nie w formie audiotracków (a szkoda)
Wymagania minimalne: P200, 16 MB RAM, akcelerator, Win 9x/ME/00/XP

The Hulk

Adaptacja znanego komiksu. Naukowiec zmienia się w ogromnego zielonego kolesia, obdarzonego dziwacznymi możliwościami. Czyli - będzie sporo łomotaniny w dobrym stylu, włącznie z ciskaniem samochodami w tych, którzy będą robić Hulkowi problemy. Dostępna jedna misja - najpierw rozwalamy żołnierzy, potem zmierzymy się z czołgiem. Tu, nie tylko używasz nadludzkiej siły mięśni (także by precyzyjnie rzucać przedmiotami... i ludźmi), ale też uderzasz energią promieniowania gamma. 164 MB na HDD. Warto poczytać readme.

Klawiszologia
Spacja - rzuć/kucnij
Num 4 - uderz
Num 8 - promieniowanie gamma
Num 6 - akcja!
Num 0 - celuj
Prawy Shift - freelok
W/A/S/D - sterowanie
Kursory - poruszaj celownikiem

Gatunek: akcja/przygodowa
Wymagania: P3 700, 192 MB RAM, akcelerator 32 MB z H&L , Win98/Me/2K/XP

CD

Colin McRae Rally 3

Gatunek: samochodowa
Wymagania: PIII 733 MHz, 128 MB RAM, Windows 98/Me/00/XP, akcelerator z 32 MB

CD DVD

Doskonała samochodówka - niewątpliwie jedna z najlepszych, jakie do tej pory pojawiły się na PC. Recenzja w tym numerze CDA. Demo zajmuje 160 MB na HDD. 1 wóz, 1 trasa.

Klawiszologia
Kursory - sterowanie
Del/Insert - biegi
Spacja - hamulec ręczny
1 - zmiany kamer

Neighbours From Hell

Gatunek: sim
Wymagania: P166, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win9x/Me/2K/XP

Coś jak Simsy, tylko na wesoło - wcielamy się w kolesia, który robi na złość sąsiadowi - a wszystko w ramach telewizyjnego show. Jednak uważaj, bo jak wpadniesz w łapy sąsiadowi... Neighbours - ok. 21 MB na HDD.

CD DVD

PEŁNA WERSJA

Turok 2: Seeds of Evil

Gra bazuje na ogromnie popularnym w USA komiksie wydawnictwa Valliant.

Odpaliwszy Turoka 2, dowiesz się, że masz przechlapane jak prosię w ulewny deszcz. Akcja sequela zaczyna się dokładnie w momencie, w którym skończyłeś część pierwszą. Zabiłeś Campaignera i zniszczyłeś Chronosceptr - tym samym uwolniłeś Jeszcze Większego Drania zwanego Primogenem. Został on zamknięty w jakimś polu siłowym - ale wysłał genetycznie podrasowanych i cybernetycznie wzmocnionych sługusów, by zniszczyli zasilające ów pole generatory. Turok ma temu zapobiec. Grafika w pierwszej chwili kładzie gracza na łopatki - jest ostra, przejrzysta i w pełni wykorzystuje potencjał akceleratora. Wszystko idzie płynnie i gładko niczym grysik przez niemowlaka. (...) Główny wysiłek programistów skierował się na opracowaniu najprzeróżniejszych efektów „zejść". Dokoła wesolutko fruwają odstrzelone głowy i rozmaite członki potworów, jucha leje się strumieniami (można wybrać jej kolor). Dźwięk zaskakuje jakością - znakomite efekty buszujących płomieni, odgłosy kroków, śmiertelne charkoty potworów, muzyka ze ścieżki audio - wszystko to tworzy niepowtarzalną atmosferę gry. Poziomy są rozległe i zawikłane jak przemówienia pewnego polityka (...). Ich pokonanie jest żmudne i stanowi dla gracza wielkie wyzwanie.

(...) Łuk (są tu dwie odmiany) jest bardzo wygodnym orężem (...). To sama radość zabić wielkie bydlę jedną strzałą, która trafiła w szyję - pięknie wygląda grot wystający z karku bestii.

Gatunek: FPS
Rok premiery: 1999
Multiplayer: tak
Muzyka: z CD
Wymagania minimalne: P200, 16 MB RAM, akcelerator, Win 9x/ME/00/XP

Wspaniale wygląda też użycie Mózgo-Świra (Cerebral Bore), który wysyła ultradźwięki (...).

Twórcy nie zapomnieli też o trybie multiplayer - można zagrać w deathmatch, capture the flag. Poza tym istnieje możliwość animowania niewielkiego raptora w wielkim wrogim świecie.

24 ODMIANY BRONI
30 GATUNKÓW WROGA
6 QUEST LEVELI 26 MULTIPLAYEROWYCH MAP

Tipsy - str. 146.

Instrukcja - pełna wersja na CD [jako help w grze], skrót - w CDA. Polska wersja jest też w katalogu BONUS na dysku z demami i grami Kick Off/Dave Mirra.

Cassino

Symulacja zarządzania kasynem. Nieco zagmatwane, ale nie pozbawione elementów humoru. W tym nr CDA powinna się znaleźć recenzja tej gry.

Gatunek: sim
Wymagania: PII 450 MHz, 64 MB RAM, 1100 MB na HDD, akcelerator 16 MB

DVD

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Nad krainą Morrowind zebrały się cienie!

The Elder Scrolls III
TRIBUNAL™
TROJCA

Oficjalny dodatek
do jednej z najlepszych gier RPG

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
59,90 ZŁOTYCH

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU
Z POLSKIMI PODPISAMI

W krainie Morrowind zapanował chaos. Przy gościńcach na spokojnych wędrowców czyhają bandy rzezimieszków. Nowy król, który zasiadł na tronie okazał się bezlitosnym tyranem. Na domiar złego, Twoim tropem zostali wysłani najstraszliwsi zabójcy - członkowie Mrocznego Bractwa. Aby przeżyć i dowiedzieć się dlaczego jesteś celem ataków, będziesz musiał odbyć długą i pełną niebezpieczeństw podróż poprzez krainę Morrowind.

Elder Scrolls III: Tribunal to pierwszy oficjalny dodatek do jednej z Trzech Wielkich Gier RPG minionego roku - Elder Scrolls III: Morrowind. Dzięki niemu będziesz mógł ponownie i na wiele godzin dać się pochłonąć fascynującej przygodzie! W środku znajdziesz dodatkowo mapy do Tribunal'a oraz podstawowej wersji gry.

Uwaga do gry wymagana jest polska oryginalna wersja Elder Scrolls III: Morrowind!

(c)2002, 2003 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Tribunal, Daggerfall, Arena, The Elder Scrolls Construction Set, Bethesda Softworks and ZeniMax are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. Xbox and Microsoft are registered trademarks of Microsoft Corp. Other product and company names referenced herein may be trademarks of their respective owners. All rights reserved. Distributed by Ubi Soft Entertainment.

Bethesda Softworks Inc. a ZeniMax Media company
Ubi Soft
CD PROJEKT

Think Tanks

Gatunek: akcja
Wymagania: PII 400, 64 MB RAM, akcelerator, Win98/Me/2K/XP

Coś w rodzaju deathmatchu dość dziwnych czołgów (bo sterowanych przez zainstalowane tam mózgi - to się nazywa „inteligentna broń"). :) Nastawcie się na strzelaninę i zbieranie power-upów. Możecie zagrać w deathmatch z botami - każdy walczy z każdym - albo zaliczyć eliminację wszelkich obiektów wroga na planszy. Sympatyczne. Ok. 20 MB na HDD.

CD DVD

Rainbow Six 3
Raven Shield

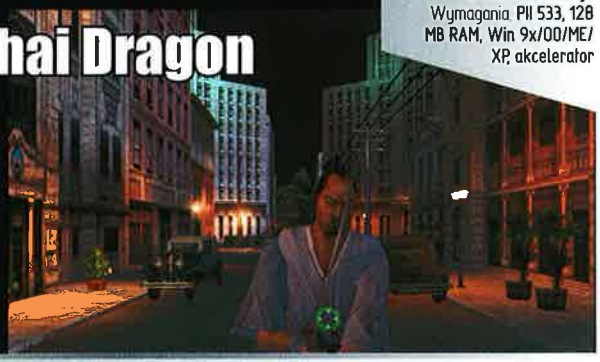
Gatunek: FPS
Wymagania: PIII 600, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, akcelerator 32 MB minimum

Symulacja dowodzenia oddziałem antyterrorystycznym. Na tyle realistyczna, że nie wystarczy tu po prostu strzelać do wszystkiego, co się rusza.

DVD

Shanghai Dragon

Gatunek: FPS/akcja
Wymagania: PII 533, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, akcelerator



FPS w rodzaju Virtua Cop, z akcją osadzoną w 1937 r. Japonia atakuje Chiny. Jako członek oddziału specjalnego masz za zadanie wyeliminować japońskiego dowódcę - w samym środku jego sztabu.

DVD

Rise of Nations

Gatunek: RTS
Wymagania: PIII 500, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win98/Me/2K/XP

6000 lat historii ludzkości w grze stworzonej przez twórców Civ 2 i Alpha Centauri. W demie udostępniono 4 rasy. Poza tym jest też tutorial.

DVD

BONUS

ACTION MAG
Ogromny magazyn, setki tekstów, dziesiątki kącików - na tematy najróżniejsze. Możesz go nie tylko czytać, ale i współtworzyć!
Baza artykułów - spis wszystkich artykułów w CDA z ostatnich -nastu miesięcy (z wyszukiwarką)

BONUS 1
Rozmaite ciekawostki przydatne komputerowcom, czyli: zestawy ikon (Alive, BitGame), kursorów (bungee, cube, equalizer, fish), magazyny dyskowe (Gazetka, HistMag, Music Mag, Pro_Rock, R4E), zabawne screeny, programy, filmy itd. w dziale Na Luzie, muzyczki w formacie MIDI, nieco użytków (FlipViewer, StayAlive, TimeAdjuster, WinBar), screensavery (Rain, XP, 100$, 3DFantasy, Landmarks), startupy (EarnHardlog, GlassStar), tapety (w tym tadnie panie :), theme-packi (3gargs, 4alluarp, Whister, Shrek)

BONUS 2
Coś dla graczy - dodatki: mod do Enclave i coś dla fanów muzyki z GA Vice City. Niewielkie gry: Carvin, Donkey Kong (tak, ten słynny atarowski Donkey!), FishDish, Rob Blanc 3, Chromatron, Op. Spacehog. Save: BloodRayne, GTA_Vice City, Dave Mirra BMX Freestyle. Tapety z gier: BloodRayne, Enter the Matrix, Ghost Recon: Thunder Island, Red Faction 2, X-Men 2. Trainery: Empire of Magic, Enter the Matrix, GhostMaster, Great Qin Warrior, GTA Vice City, Humvee Assault, Medieval TW: Vikings Invasion, Midnight Outlaw, Mistmare, Restaurant Empire, Robocop, Sims. Tipsy do gier: BattleZone 2, BloodRayne, Devastation, Enter The Matrix, Grand Theft Auto: Vice City, Quake 2, Tropico 2 : Pirate Cove, Warrior Kings Battles

EMU KOUNCIK
Dla maniaków emulowania gier z różnych konsol i komputerów na PC

ESENSJA
Znakomity i profesjonalny mag poświęcony szeroko pojętej s.f. i fantasy

FPP ZONE
A tu spora gratka dla maniaków gier FPP - teksty, pliki i inne bajerki

KOMIKS ZONE
Najnowszy numer (18) magazynu miłośników komiksu KZ poświęcono Loiselowi, autorowi cyklu „W poszukiwaniu placka czasu", w Polsce znanego też jako „Pelissa". Poza tym w numerze spora ilość dodatków: wywiad z Kołodziejczakiem, Batman (z Egmontu), świat Edeny (Moebiusa), Marvel Knights, Earth X, De Cape et de Crocs, Dark Blue (Ellis), nowości z USA, suplement do sklepów komiksowych, dyskusje na temat Jodorowsky'ego i Thorgala, a także kilkanaście recenzji

MP3 ZONE
Piąte wydanie Mp3 Zone, a w nim: nowy layout, newsy, test przenośnego odtwarzacza, recenzje płyt, zestaw świetnych skór i wtyczek do Winamp 2.xx; oprócz tego poradniki dla tych, którzy nie radzą sobie z Winampem i Soniqu'iem, oraz słownik terminów związanych z mp3

SPEED ZONE
Kącik fanów 4 kółek - tak w kompie, jak i realu; w numerze - recenzja GTA Vice City - temat numeru, test dema Colin 3 i czasopism motoryzacyjnych oraz wiele innych ciekawych rzeczy

STREFA WWW
Niezbędnik dla webmasterów - niezła rzecz dla tych, którzy interesują się Internetem

TAWERNA RPG
Coś, czego nie może przegapić żaden fan RPG i cRPG

ZAŁOGA G
Jeden z lepszych polskich zinów - także o grach, muzyce, filmach itd.

ADVENTURE ZONE
Nieobecny usprawiedliwiony: naczelnemu tego kącika padł HDD; powróci za miesiąc

UŻYTKI
DirectX 9 - coś, bez czego większość nowych gier nie będzie działać
Fast CD Ripper - do „przycinania" ścieżek audio do formatu mp3
Movie Play - po prostu fajny player filmów
MP3 Scaner Light – menedżer plików muzycznych; przy okazji wyszukuje na HDD wszelkie pliki tego typu
Orphan's DLL - wyszukuje w systemie zbędne i nieużywane pliki dll; nawet nie wiecie, jak spowalniają one Windows...
MagicNetTrace – pokazuje, skąd ściągasz pliki w Necie, tzn. wyznacza dokładną trasę, jaką pliki te trafiają do kompa
EditPad - doskonały i niezwykle przyjazny oraz śmiesznie prosty w obsłudze edytor tekstu (po polsku); dużo lepszy od systemowego Notatnika
IrfanView – darmowa, i pełna, wersja przeglądarki
Hypersnap5 PL – shareware'owa wersja doskonałego programu do ściągania screenów z gier, filmów itd.

Vietnam War
Ho Chi Minh Trail

Gatunek: FPS/akcja
Wymagania: PII 450, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win98/2K/XP

Coś w klimatach Beach Head - czyli atakują nas hordy wrogów, a my wykańczamy ich z najrozmaitszej broni. Wizualnie nie powala, ale rzeźnia jest ostra - i całość wciąga.

DVD

Emergency 2

Gatunek: sim
Wymagania: PIII 600, 128 MB RAM, Win 98/Me/2000/XP, akcelerator 16 MB

Nietypowy RTS, w którym sterujemy rozmaitymi służbami ratunkowymi, spieszącymi na pomoc ofiarom wypadków, kataklizmów itd. Recenzja - w poprzednim nr CDA.

DVD

Fair Strike

Gatunek: symulator/akcja
Wymagania: P3 800, 256 MB RAM, GeForce 2 lub lepszy, Win98/Me/2K/XP

Jako piloci helikoptera walczymy z terrorystami i handlarzami narkotyków. Powinno to zadowolić i fanów symulacji, i ostrej łupaniny. Można tu bowiem grać zarówno w trybie symulatora, jak i gry akcji. Dostępny tylko jeden model helikoptera - Ka-50. Gramy w Invasion w pierwszej kampanii oraz w Seasonable Aid i River Convoy - w drugiej. Do tego 1 mapa deathmatchowa dla 4 osób.

DVD

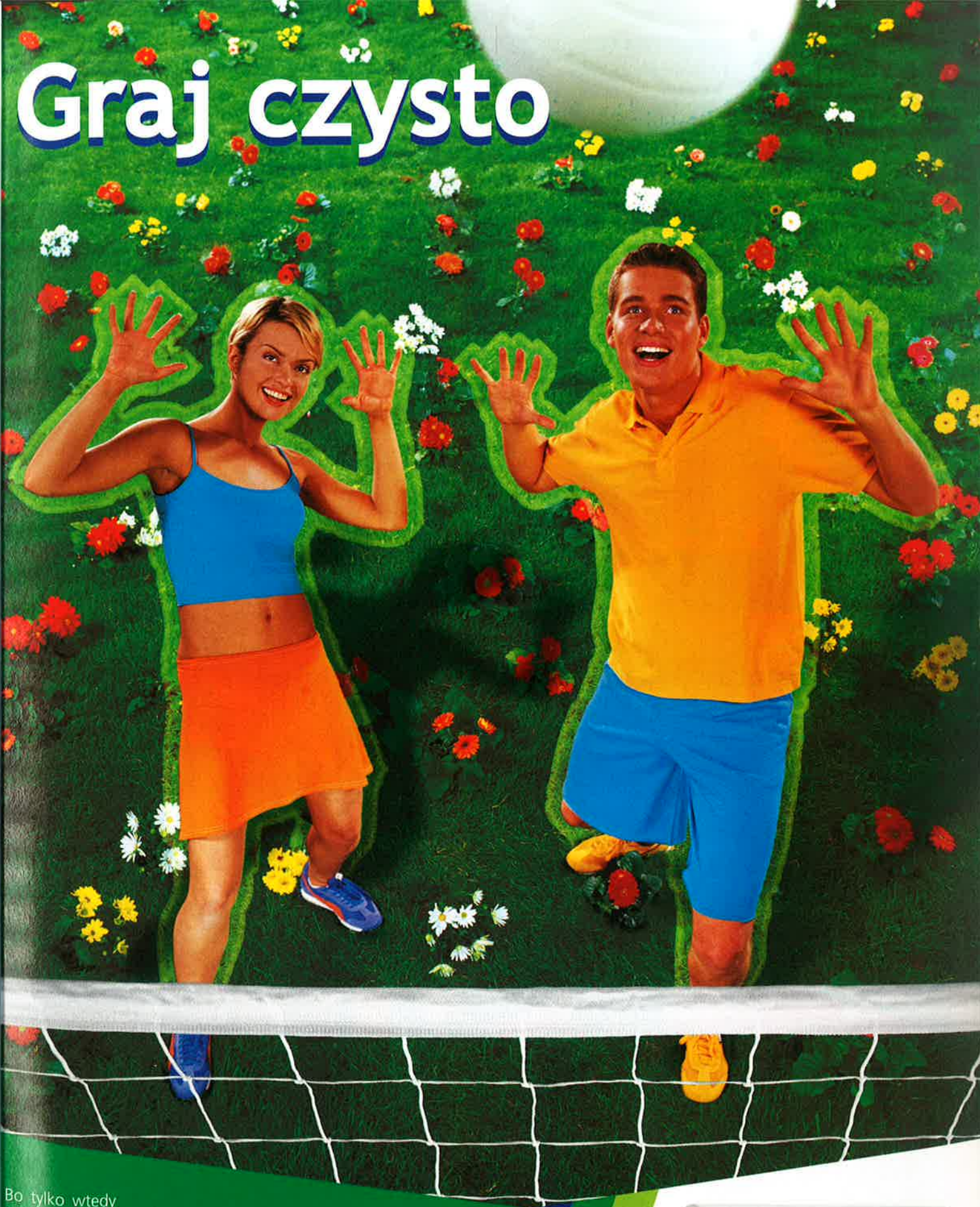
Robocop

Gatunek: sim
Wymagania: PIII 600, 128 MB RAM, Win 98/Me/2000/XP, akcelerator 16 MB

Pamiętacie jeszcze cykl tych filmów? Jeśli tak, sami zobaczcie (w 1 misji), czy policjant-cyborg to fucha, o którą się warto starać. OK. 35 MB na HDD. 1 misja.

CD DVD

Graj czysto



Bo tylko wtedy
gra sprawia prawdziwą przyjemność.
Nowe mydło Protex Herbal zawiera wyjątkową kompozycję ziół, znanych ze swoich właściwości pielęgnacyjnych: • rumianku • tymianku • zielonej herbaty • olejku z drzewa sandałowego, a dzięki sprawdzonej recepturze skutecznie usuwa ze skóry bakterie oraz zapewnia jej **długotrwałą barierę ochronną**.

Protex Herbal – dla zdrowia Twojej skóry

Ubranko na miarę!

GOTHIC ZA 29.99!

W sprzedaży od 17 lipca!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Instrukcja do gry

2 płyty CD z grą

DOBRA CENA • 29,99 ZŁOTYCH • DOBRA CENA

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • PL • CD PROJEKT

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Tylko w tej grze znajdziesz połączenie pięknej grafiki, nieliniowej fabuły oraz doskonałych rozwiązań czyniących rozgrywkę niezwykle wciągającą. Miasta, wsie, zatopione groty i lasy to tylko część tętniącego życiem świata, po którym możesz się swobodnie poruszać. Kup eXtra Grę i poprzyj naszą szaloną ideę wydawania oryginalnych gier w bardzo niskich cenach. Szukaj eXtra Gry w każdym kiosku

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA PREMIERY
Z DOSKONAŁĄ GRĄ RESTAURANT EMPIRE PO POLSKU!

eXtra Gra Robin Hood ponownie w sprzedaży!

Polska wersja językowa, cena 29,99 PLN

CD-ACTION
www.cdaction.com.pl
TUROK
SEEDS OF EVIL
MATURE
M
PC
CD-ROM
1-16
Players
Internet/LAN
Acclaim

CD-ACTION
TUROK© 2: SEEDS OF EVIL™
TUROK
SEEDS OF EVIL
24 odmiany broni - od łuków, poprzez snajperkę, bronie podwodne i "ciężką artylerię"
Do 16 graczy w trybie multiplayer przez sieć lokalną lub Internet
Acclaim
www.turok.com
MINIMUM SYSTEM REQUIREMENTS
• 3D accelerated graphics card
• CPU: P200
• 32MB ram
• Windows® 95 or Windows® 98
• 200MB Hardisk Space
• DirectX® compatible sound card
• 4X CD-ROM drive
MATURE
ANIMATED BLOOD & GORE
ANIMATED VIOLENCE
CD-ACTION
www.cdaction.com.pl
6 domurych questów i 25 multiplayerowych map
Ponad 30 zróżnicowanych potworów
TUROK© 2: SEEDS OF EVIL™
CD-ACTION

2CD
Kawaii
PIERWSZY POLSKI MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME
Nowe wydanie
czerwiec-lipiec-sierpień
superPLAKATY
2CD
TARGI ANIME
już
w sprzedaży!
www.kawaii.pl

MISTRZOWIE KODU PREZENTUJĄ!

Codemasters
GENIUS AT PLAY

Weź udział w rajdach samochodowych wcielając się w samego Colina McRae w nowej odsłonie najlepszej gry rajdowej!

colin mcrae rally 3™

Już w sprzedaży!

Tylko w profesjonalnej polskiej wersji językowej! Wybierz swojego pilota: **Janusza Kuliga** lub **Nicky Grista.**

Wersja ..... **PC***
Wersja językowa ..... **polska, pełna**
Cena ..... **99,90 zł**
* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.

Poznaj najbardziej realistyczne i dynamiczne wyścigi samochodowe na PC! Delektuj się doskonałym modelem jazdy, kolizji oraz wciągającym trybem kariery.

TOCA RACE DRIVER

Już w sprzedaży!

Wersja ..... **PC***
Wersja językowa ..... **polska, pełna**
Cena ..... **99,90 zł**
* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.sklepcdp.com

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

Codemasters GENIUS AT PLAY

PATRONAT MEDIALNY wp.pl gry.wp.pl CD-ACTION GT MAGAZYN TUNINGU

Logitech KOMFORT I PRECYZJA Polecamy serię myszy MX.

© 2002 the Codemasters Software Limited Company. Wszelkie prawa zastrzeżone. Codemasters i logo Codemasters są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Race Driver"™, „Colin McRae Rally"™, „GENIUS AT PLAY"™ są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „TOCA"™ jest zarejestrowanym znakiem handlowym należącym do Toca Tour Limited. „Colin McRae"™ oraz podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Colina McRae. Wszelkie prawa, znaki towarowe, projekty i zdjęcia producentów samochodów użyte są przez Codemasters na podstawie licencji. Wszystkie pozostałe znaki oraz prawa należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Chcesz brać udział w tworzeniu gry Wiedźmin? Zgłoś się do pracy w warszawskim biurze CD Projekt Red Studio. Poszukujemy grafików i programistów 3D. www.thewitcher.com

Damn Dirty Apes

"Przeklęte brudne małpy" to tytuł niezwykły, nawet na standardy gier komputerowych. Jak się jednak okazuje, choćby po pobieżnym przestudiowaniu dostępnych materiałów opisujących grę - pasuje tu w stu procentach!

Damn Dirty Apes to, uwaga, strategia w czasie rzeczywistym, w której gracz dowodzi 51 Batalionem Bananowym - elitarną jednostką małpiatek, walczących z armiami gibbonów, orangutanów, pawianów, szympansów i goryli. Naturalnie miast superrealizmu, oferować ma cokolwiek skrzywiony obraz walk, dzięki czemu zmagania naszych ewolucyjnych przodków będą nie tyle straszne, co zabawne.

Przeklęte Brudne Małpy w bój ruszą pod koniec roku.

www.darkmonthstudios.com

The Movies i RenderWare

Prezentacja The Movies w trakcie tegorocznych E3 wzbudziła nieledwie sensację. Ta jakby niezauważana dotąd gra - tytuł, pozwalający tworzyć inne fimowe tytuły, okazał się godnym następcą schedy Lionhead Studios i jego naczelnego - Petera Molyneaux. Sporym zaskoczeniem jednak była także informacja, że The Movies tworzone jest na bazie RenderWare engine Criterionu - technologii, dzięki której zaistniały m.in. Grand Theft Auto III i Vice City, a także Mortal Kombat 5: Deadly Alliance, najlepsza piłka nożna świata - Pro Evolution Soccer 2, czy znakomite wyścigi - Burnout 2: Point of Impact!

Więcej o The Movies - wkrótce.

www.themoviesgame.com

Mythica

Jedną z największych niespodzianek okresu „targówE3go" w tym roku było ujawnienie przez Microsoft planów stworzenia kolejnej po Asheron's Call gry role-playing online.

Niezwykłość Mithiki zawiera się już w jej założeniach - rozgrywa się ona w świecie nordyckiej mitologii, jej bohaterami zaś są wojownicy, którzy po pierwszej śmierci otrzymali od bogów nieśmiertelność i szansę na stałe miejsce w ich siedzibie Asgardzie. Kolejnym atutem gry mogącym stanowić jej być lub nie być na coraz bardziej zatłoczonym rynku produkcji tego typu jest system „prywatnych królestw", czyli niejako własnych, dostosowujących się do poczynań graczy wycinków dostępnych w grze światów. W ten sposób Mythica odpowiadać ma na zarzuconą w grach, w których wszyscy są zaledwie pionkami, potrzebę bycia prawdziwym (w rozumieniu single player) bohaterem.

Premiera Mythiki odbędzie się w roku 2004. Więcej o niej samej - wkrótce.

www.mythica.com

FLASH

Mortal Kombat VI

Zatem potwierdziły się dobiegające nas od pewnego czasu pogłoski, jakoby w studiach Midway w produkcji znajdowała się kolejna, szósta już część Mortal Kombat! Niestety, jak na tę chwilę nie wiadomo niczego pewnego na temat samej gry, jednak wolno nam chyba mieć nadzieję, że MK6, po chwilowej nieobecności na pecetach (Mortal Kombat: Deadly Alliance pojawił się wyłącznie na konsolach), zawita także pod nasze strzechy.

www.midway.com

Return of the King - potwierdzony

O tym, że Król Powróci także na pecety, informowaliśmy już wcześniej. Dopiero teraz jednak otrzymaliśmy oficjalne potwierdzenie tej wieści. Zgodnie z nią, gracze w Lord of the Rings: Return of the King, ciągu dalszym filmowo-konsolowej historii opowiedzianej w Two Towers (nie pojawiła się się na PC...) wcielą się w role większości bohaterów tolkienowskiej trylogii - Gandalfa Białego, Aragorna, Legolasa,

Gimlego, a nawet Froda i Sama! Nie zmieni się sposób ukazania akcji - TPP, jednak w grze pojawi się tryb cooperative, dzięki któremu przebijanie się przez złe istoty Śródziemia będzie małą drobinkę łatwiejsze.

http://lotr.ea.com

GTA San Adreas i GTA4

Rockstar North - twórcy ultrapopularnych Grand Theft Auto III i Grand Theft Auto: Vice City, przyznali, że zaawansowane są prace nad kolejnymi częściami serii. Pierwszą na ekranach monitorów zobaczymy San Andreas - swoiste rozwinięcie GTA3 i Vice City, i nie w nim upatrywać mamy fundamentalnych innowacji. Te staną się udziałem przygotowywanego przez pięcioosobowy team - Grand Theft Auto IV. Ten z kolei wykorzystywać ma zupełnie nową technologię i początkowo, jak zwykle, pojawi się na PlayStation 2 lub też - co równie prawdopodobne - dopiero na PlayStation 3.

www.rockstargames.com

T2 przejmuje VUG?

Nie od dziś wiadomo, że zła kondycja finansowa Vivendi Universal może doprowadzić do odsprzedania przez tego multimedialnego giganta części zajmującej się interaktywną rozrywką, czyt. grami. A jest się o co starać, gdyż w skład Vivendi Universal Games wchodzą m.in. Valve (Half-Life 2), Sierra (Homeworld) czy Blizzard (Warcraft III i World of Warcraft). Wśród ewentualnych nabywców wymieniane były firmy Sony i Microsoft, obecnie zaś mówi się także o Take Two, które - ponoć - złożyło już własną ofertę.

O losach Vivendi Universal Games będziemy informować na bieżąco.

www.vugames.com

Project Earth 2 = P2

Ledwie zdążyliśmy poinformować o planach naszego rodzimego City Interactive dotyczących sequela Starmageddona - kosmicznej strategii

homeworldopodobnej, gdy okazało się, że dane te są nieścisłe. Wszystko za sprawą zmiany nazwy gry, która odtąd, miast Project Earth 2, zwać się będzie po prostu P2.

www.city-interactive.com/pe2.html

Victoria

Szwedzki Paradox Entertainment poinformował, że już na Gwiazdkę tego roku fani serii Europa Universalis będą mogli sprawdzić własne siły w roli Królowej Wiktorii - imperatorowej wszechbrytanii!

www.paradoxplaza.com/victoria.asp

Majesty Legends

Cyberlore opublikował pierwszy screen z sequela Majesty - znakomitej strategii czasu rzeczywistego, której niezwykłość polega na tym, że... nie dowodzimy w nim własnymi jednostkami. Przy okazji na jaw wyszło, że Majesty 2 zwać się będzie faktycznie Majesty Legends.

www.cyberlore.com

Sinbad: Legend of the Seven Seas

Postać Sinbada Żeglarza, bohatera perskich legend, a w naszych czasach serialu animowanego i już wkrótce - filmu pełnometrażowego zatytułowanego „Legenda Siedmiu Mórz" za sprawą duetu Small Rockets-Atari pojawi się także na ekranie domowych pecetów. W grze dzielącej tytuł z filmem Sinbad odbędzie

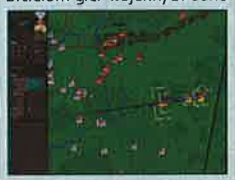
podróż w celu odszukania „Księgi Pokoju" i odkrycia sposobu uratowania życia Proteusa. Na drodze obydwu Sinbadów staną także hordy potwornych przeciwników, obydwaj też dysponować mają unikatowymi zdolnościami (jak zdolności akrobatyczne, czasowa niewidzialność, przywoływanie armii szkieletów), dzięki którym wyjdą cało z każdej opresji.

Siedem Mórz odwiedzimy już w październiku.

www.atari.com

Airborne Assault: Highway to the Reich

Duet developerski Matrix Games i Panther Games ogłosił, że już wkrótce wielbicielom gier wojennych dane



będzie się zmierzyć z sequelem popularnej strategii Airborne Assault: Red Devils Over Arnhem. Airborne Assault: Highway to the Reich, prócz znanego już rejonu Arnhem, zaprosi nas w rejony walk o Nijmegen i Eindhoven.

www.matrixgames.com

John Woo i Tiger Hill Ent.

O interaktywnych planach Johna Woo (reżysera m.in. Mission Impossible 2) mieliśmy już okazję poinformować. Dziś uzupełniamy tamte doniesienia o kolejne szczegóły. Zgodnie z tymi najnowszymi, firma Mra. Woo - Tiger Hill Entertainment - już działa. Co więcej, w produkcji znajdują się już trzy produkcje gatunku action/adventure (co zapewne sprowadza się do beztroskiego mordobicia) o tytułach: Sinner, Burgler i Stranglehold.

Więcej o nich - jak tylko dowiemy się czegoś pewnego.

www.tigerhillgames.com

Hill Project

Średnio dotąd znane francuskie Gaming Side ogłosiło plan stworzenia, uwaga, crossplatformowego (PC, PlayStation 2, Xbox) first-person shootera opartego na technologii RenderWare (czyt. seria Grand Theft

Auto czy ostatnie części ewolucji Tony'ego Hawka). Hill Project, taką bowiem nazwą kodową obdarzyli go twórcy, niewiele wspólnego mieć jednak będzie z Quake'ami czy Unrealami,

NOWA WERSJA JUŻ W SPRZEDAŻY!!!

TRAINZ v.1.4

WIRTUALNA KOLEJ ZE WSZYSTKIMI SZCZEGÓŁAMI.

...ODJAAAZD!!!

Trainz to kompletna, wirtualna przygoda kolejowa, pozwalająca Ci na kolekcjonowanie, tworzenie i sterowanie wieloma elementami sieci kolei żelaznej.

Rozpocznij od utworzenia swojej kolekcji lokomotyw, taboru, obiektów, budynków, flory i fauny, rozplanuj sieć kolejową, używając najlepszego narzędzia do edytowania krajobrazu, by następnie zająć miejsce maszynisty i spojrzeć na całość z zupełnie innej perpektywy.

- Rozbudowane i łatwe w użyciu narzędzie pozwoli Ci na kształtowanie łańcuchów górskich, kanionów i dolin w przeciągu minut. Używając wielu elementów możesz perfekcyjnie ułożyć tory i utworzyć krajobrazy o niezwykłym uroku i realizmie.
- Trójwymiarowy obraz wszystkich lokomotyw i taboru.
- Zmieniaj pociągi, dołączaj lub rozłączaj wagony, przeprowadzaj podstawowe operacje kolejowe, pociąg właśnie rusza...

DOBRA CENA • DOBRA CENA • 49,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT • PL

Nowa wersja zawiera Service Pack 1.4 PL, który dodaje do gry szereg nowych funkcji i ulepszeń. To również możliwość tworzenia własnych obiektów lub też pobieranie ich z internetu.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

© 2002 Strategy First Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Trainz jest znakiem handlowym Auran Pty.Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli.

UT2004
pierwsze obrazki!

Zapowiadany w poprzednim numerze Unreal Tournament 2004, czyli UT2003 z pojazdami (naziemnymi i latającymi) i nowymi trybami gry - m.in. assault i onslaught - dorobił się pierwszych screenshotów. Sami sobie odpowiedzcie, czy warto (warto!) nań czekać...

www.epicgames.com

KotOR na Gwiazdkę

Firma LucasArts potwierdziła, że pecetowa wersja Knights of the Old Republic - pierwszego role-playing w uniwersum Star Wars, dzieło Bioware, pojawi się dopiero w sezonie świątecznym, a więc pod koniec tego roku. Na pocieszenie fanów dodam, że zamawiający grę w przedsprzedaży w sklepie LucasArtsu (niestety tylko obywatele USA i Kanady) otrzymają w prezencie nóż do listów w kształcie miecza świetlnego, a europejska wersja gry na Xbox premierę mieć będzie już we wrześniu.

www.swkotor.com

Space Colony

Duet Firefly Studios-Gathering - jedna z podgrup Take Two Interactive, ujawnił pierwsze szczegóły dotyczące Space Colony - gry, zdaniem jej twórców, zupełnie nie z tego świata.

Space Colony postawi graczy przed zadaniem kierowania - czymże innym? - koloniami na najmniej przyjaznych planetach wszechświata. Niestety, ich załogę stanowić będą najgorsze kosmiczne niedołęgi, na domiar złego w grę włączą się straszliwi Obcy!

W rolę kosmicznych burmistrzów wcielimy się jesienią tego roku.

www.fireflyworlds.com

Max Payne 2 - na Gwiazdkę?

Niestety, nie możemy obiecać, że sequel jednej z najlepszych gier TPP ostatnich lat pojawi się jeszcze w tym roku, jednak - i tu uwaga - z planów Take Two wynika, że firma spodziewa się przychodów z tego tytułu jeszcze w tym roku finansowym, a więc najpóźniej do marca 2004!

I jeszcze jedno - pewne informacje na temat gry wciąż są najściślej strzeżoną tajemnicą, jednak z obrazka i podpisu 'love story' na oficjalnej stronie gry wynika, że Max będzie mieć nową partnerkę...

www.maxpayne2.com

FLASH

a raczej Virtuą Cop i innymi celowniczkami - gatunkiem na pecetach właściwie nieznanym. Interesująco rysuje się także fabuła, zgodnie z którą na Ziemi pojawił się straszliwy wirus - ten sprawił, że ocaleli przedstawiciele ludzkości zmuszeni byli uciec w przestrzeń kosmiczną. Hill Project rozpoczyna się w chwili, kiedy przywódcy ludzi zupełnie nieoczekiwanie decydują się zdezaktywować tarczę strzegącą wirusa, co - przy tempie rozwoju i jego odporności - najprawdopodobniej zlikwiduje życie w całym wszechświecie. Naturalnie nasz heros wyrusza, by pokrzyżować ten diaboliczny plan. Pech chce, że szczepionka, którą zmuszony był zażyć, skraca życie do zaledwie kilku tygodni...

www.gaming-side.com/project.php

Conflict: Desert Storm II

Plany Pivotal Games dotyczące stworzenia trzech gier serii Conflict: Desert Storm ujawnialiśmy blisko rok temu. Dziś przyszedł czas, by potwierdzić oficjalnie ukazanie się drugiej z tych teamowych gier TPP, która ponownie każe nam brać udział w Pustynnej Burzy roku 1991.

www.pivotalgames.com

Nitro Family

Serious Sam miał obie rzeczy niezbędne first-person shooterom - świetną (choć niestety tylko na krótką metę) grywalność

i znakomity engine. Ten ostatni posłuży teraz koreańskiemu Delphi Eye Entertainment przy tworzeniu Nitro Family: gry określanej jako family perspective shooter - i skoncentruje się na „najgłębszych potrzebach człowieka: przemocy, czułości, pięknie", podanych w lekkiej formie kompletnie niepoważnej gry. Czym w rzeczywistości okaże się ta Wybuchowa Rodzinka, przekonamy się już pod koniec tego roku.

www.nitrofamily.com

WoW - nowe obrazki

World of Warcraft - jeden z nielicznych nowych przedstawicieli role-playing online, który może konkurować ze Star Wars Galaxies: An Empire Divided - ubrany w nowe szaty. Niestety wciąż nie wiadomo, kiedy Blizzard pozwoli nam zapoznać się bliżej z własnym nowym Magnum Opus...

www.worldofwarcraft.com

Call of Cthulu - bezpieczny

Historia komputerowego Call of Cthulhu mogłaby posłużyć za inspirację dla lovecraftowskiego opowiadania grozy kierowanego do developerów. Ten ambitny (w czasie ostatnich targów E3 zdobył nagrody m.in. za innowacyjność) tytuł - horror ukazany w perspektywie pierwszej osoby, niemal odszedł w niebyt po tym, jak się okazało, że nikt z wydawców nie ośmieli się wyłożyć kasy na produkt tak niszowy. Na szczęście tuż przed E3 na doinwestowanie Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth zdobyła się Bethesda (wydawca Morrowinda i Pirates of the Caribbean - faktycznie Sea Dogs II) - i prace nad grą ponownie ruszyły.

Premiera Call of Cthulhu: DCotE planowana jest na początek 2004.

www.callofcthulhu.co.uk

Harry Potter: Quidditch World Cup

Wielbiciele najsłynniejszego z młodocianych czarodziejów, bohatera twórczości, Joan Rowling - Harry'ego Pottera ucieszy zapewne fakt, że już wkrótce, bo jesienią tego roku, dane im będzie zakosztować uroków sportu istot magicznych - quidditcha! Jak dobrze wiadomo czytelnikom sagi o chłopcu z blizną, quidditch to gra zespołowa (siedmiu zawodników), rozgrywana za pomocą latających mioteł i czterech kul: kafla, dwóch tłuczków i złotego znicza. W grze, prócz drużyn wszystkich czterech domów Hogwartu, dostępne będą narodowe reprezentacje i zawodnicy wszystkich magicznych krajów - w tym Wiktor Krum z Bułgarii.

http://harrypotter.ea.com/quidditch/

Microsoft: Longhorn w 2005

Poruszanie problemu systemu operacyjnego w dziale poświęconym grom może, i chyba nawet powinno, dziwić. Nie jest to jednak do końca nieusprawiedliwione, gdyż Longhorn, kolejna odsłona Microsoft Windows, zawierać ma mnóstwo funkcji ułatwiających graczom życie. Jedną z nich jest narzędzie Moje Gry, dbające o to, by instalowane gry miały najnowsze łatki, oraz automatyzujące tworzenie gier sieciowych (myślenie o tym jak o wbudowanym w OS GameSpy Arcade nie jest odległe od prawdy). Dodatkowo Longhorn wprowadzi obsługę ekranów o bardzo wysokich rozdzielczościach, co w połączeniu z funkcjami DirectX 10 (który nie pojawi się w wersji na wcześniejsze Windows) spowoduje wyraźny skok jakościowy wyświetlanej grafiki.

Czy rzeczywiście Longhorn okaże się przełomem - przekonamy się najwcześniej w 2005 r.

www.microsoft.com

Piaggio odjechał do Bydgoszczy!

Konkurs z majowego wydania CD-Action, w którym do wygrania był skuter Piaggio Zip - został rozwiązany.

Laureatem został Piotr Kaczor z Bydgoszczy. Gratulujemy!

FLASH

Desert Thunder

Firma Brainbox Games - jedno ze studiów wspomaganych (także finansowo) przez Digital Extremes i Epic, poinformowała oficjalnie, że jej pierwszym samodzielnym tytułem jest Desert Thunder: 7th Cavalry Heavy Armored Division, czyli... zręcznościowy symulator Abramsa, który posłuży, zgodnie z panującą obecnie modą, do tłamszenia kolejnego reżymu terrorystycznego.

Tłamsić jako Siódma Pancerna rozpoczniemy na Gwiazdkę.

Fire Chief

Najbardziej niedoceniani bohaterowie naszych czasów – strażacy - już wkrótce dorobią się gry dającej posmak grozy szalejących żywiołów. Jej twórcy - francuskie Monte Christo - uznało przy tym jednak, wbrew

oczekiwaniom wielbicieli, że najlepszym sposobem będzie tu stworzenie gry... taktycznej, podobnej w istocie do gier serii Emergency. Do dyspozycji szefów straży oddanych zostanie sześć typów bojowników o życie - od paramedyków po operatorów sprzętu ciężkiego (nie, Frost, nic tu po tobie...) oraz cały arsenał pomp i drabin...

www.montecristogames.com

Nowe rasy w Dragon Empires

Dragon Empires, czyli próba Codemasters wpięcia własnego wagonika w pociąg z napisem MMORPG na drzwiach, wzbogaciła się o dwie kolejne grywalne rasy - Cieni (a może Cieniów?) i Dragonblood, w wolnym tłumaczeniu - Smokowców. Tym samym ludzie, którzy mają problemy z byciem ludźmi, mogą zupełnie spokojnie być kimś innym.

Dragon Empires przechodzą aktualnie beta-testy. Premiera najpewniej jeszcze tego lata.

www.codemasters.com/dragonempires/

FIFA Football 2004

Seria FIFA (od niedawna FIFA Football) towarzyszy graczom nieprzerwanie od roku 96, jednak pojedynczych gier było więcej, niż wynikałoby z rocznej numeracji. Dochodzą do niej FIFY specjalne - np. World Cup 98 i 2002, co sprawia, że zapowiedziana obecnie FIFA Football 2004 będzie dziesiątą okazją sprawdzenia własnych umiejętności dla wszystkich wirtualnych piłkarzy świata!

Z tej okazji Electronic Arts zapowiada małą rewolucję - najbardziej wiarygodne i satysfakcjonujące wirtualne piłkarskie widowisko stworzone do tej pory na jakiejkolwiek platformie. W osiągnięciu tego celu dopomóc ma Erich Rutemöller - członek Komitetu Technicznego FIFA, który użyczy wiedzy twórcom i nadzorować będzie postęp prac nad grą. Kolejną wartościową innowacją jest tryb kariery pozwalający pokierować wybraną drużyną od lig lokalnych po najwyższe klubowe trofea!

Czy rzeczywiście zdoła pokonać Pro Evolution Soccer 2 na PS2 - dowiemy się jesienią. Tymczasem zaś proponuję zaintonować piłkarską przyśpiewkę made in Dolny Śląsk: „nawet w trzeciej lidze, nawet w trzeciej lidze, Śląska nigdy się nie wstydzę"!

www.fifafootball2004.ea.com

Stunt Car Racer Pro

Informowaliśmy już o planach Geoffa Crammonda dotyczących wskrzeszenia jednego z największych hitów ośmiobitówek - Stund Car Racera. Powracamy do gry, gdyż znany jest już tytuł, pod jakim zostanie ona wydana - Stunt Car Racer Pro. Wiemy także, że twórca serii Grand Prix, w celu realizacji zamysłu sprzymierzył się z brytyjskim Lost Toys, któremu przewodniczy Glenn Corpes - twórca technologii bullfrogowego Hi Octane! Więcej o Stunt Car Racer Pro - jak tylko dowiemy się czegoś nowego.

www.losttoys.com

Breed w sierpniu

Opóźniany setki tysięcy razy (przesadzam, ale nieznacznie) Breed - brytyjsko-niemieckie dzieło w rodzaju Halo (demo na krążku) na półkach sklepowych pojawi się ostatecznie - zdaniem CDV, w sierpniu tego roku.

www.breedgame.de

Shadow Ops: Red Mercury

Duet Zombie Studios, twórców Delta Force: Task Force Dagger - i ich wydawcy Atari - ujawnił pierwsze szczegóły dotyczące Shadow Ops: Red Mercury - first person shootera, w którym gracz wcieli się w żołnierza elitarnej Delty; tego Amerykańska Agencja Bezpieczeństwa śle śladem tytułowej „czerwonej rtęci" - substancji umożliwiającej tworzenie „brudnych" bomb atomowych. Ponad 20 misji i 20 autentycznych rodzajów broni, najpopularniejsze tryby multiplayer plus ich wariacje polegające na ochronie VIP-ów oraz to, że do stworzenia świata brudnych i rzeczywistych do bólu miast wschodniej Europy, ale także Bośni czy Filipin posłuży technologia Unreal, każą mieć oczy szeroko otwarte i trzymać rękę na pulsie.

Śladem „czerwonej rtęci" ruszymy latem przyszłego roku.

www.zombie.com

SimCity 4: Rush Hour

Godziny szczytu i związane z nimi korki to koszmar każdego większego miasta. Już wkrótce zaś Godzina Szczytu, czyli angielskie Rush Hour, decyzją Maxis-Electronic Arts nawiedzą wirtualne miasta budowane w ramach SimCity 4. Zgodnie z założeniami gry nacisk w tym dodatku położony zostanie na transport w obrębie miasta. Po raz pierwszy też graczom oddana zostanie bezpośrednia kontrola nad pojazdami tak, by wozy straży pożarnej spieszące do pożaru nie tkwiły w korkach, lecz błyskawicznie docierały na miejsce. Inne misje dostępne w Rush Hour to m.in. obławy na złodziei samochodów bądź rabusiów banków! Możliwe wreszcie mają być także przejażdżki dla przyjemności - za pośrednictwem własnych simów.

www.eagames.com/official/sc4_rushhour/

Aces of WWI = Wings of Honour

Rodzime City Interactive poinformowało, że jego zręcznościowy symulator latajkami z czasów i w czasach pierwszej wojny - anonsowany jako Aces of WWI, zmienił nazwę na Wings of Honour.

http://www.city-interactive.com/aces.html

Kings Of War

Timegate Studios, twórcy Kohan: Immortal Sovereigns i Kohan: Ahrimans Gift, ogłosili plany kontynuowania serii tych popularnych strategii czasu rzeczywistego. Kolejny Kohan, pozbawiony jednak tego słowa-klucza i nazwany Kings of War, nie jest jednak typowym sequelem poprzednich. To, zdaniem twórców, kompletnie nowa gra, dla których Nieśmiertelni Władcy i Dar Ahrimana stanowią jedynie źródło inspiracji. Nie da się jednak zaprzeczyć, że w istocie jedyną cechą odróżniającą Kings of War od jej poprzedniczek jest pełna trójwymiarowość planszy. Cała reszta natomiast - złożoność i kompleksowość strategii (6 ras i 5 stronnictw politycznych daje 13 możliwych do zaistnienia kombinacji) oraz setki zróżnicowanych, dostosowujących własne zachowania do stylu gracza jednostek, oferować mają setki godzin wyśmienitej zabawy.

Królowie Wojny rozpoczną się w połowie 2004.

www.timegate.com

FLASH

W3: Frozen Throne - w lipcu

Dodatek do jednej z najlepszych strategii minionego roku - Warcraft III, na całym świecie ukazał się 4 lipca. Dotyczy to naturalnie również Polski. Jedynym państwem, w którym gra ukazała się wcześniej, są Stany Zjednoczone, w których ze względu na Dzień Niepodległości, premiera odbyła się 1 lipca.

W naszym kraju Warcraft III: Frozen Throne kosztuje 79,90 zł i został wydany w profesjonalnej polskiej wersji językowej.

www.cdprojekt.info

SpellForce: The Order of Dawn

Jak poinformowała firma CD-Projekt, w jej planie wydawniczym znalazła się gra, która ma w stanowić połączenie najlepszych cech gatunków RPG oraz RTS!

SpellForce: The Order of Dawn przeniesie nas do świata, który w wyniku działań trzynastu rządnych władzy magów uległ niemal całkowitej dewastacji. Ci, którzy przeżyli, skupili się na kilku połączonych magicznymi portalami wyspach. Jak głosi legenda - ten świat może zostać odbudowany, ale jedynie za sprawą obdarzonego magicznymi mocami człowieka - wybrańca. W jego rolę wcieli się gracz.

Warto wspomnieć, że magazyn „PC Games" uznał SpellForce: The Order of Dawn za najlepiej zapowiadającą się strategię prezentowaną na targach E3! Gra ujrzy światło dzienne najprawdopodobniej już jesienią.

http:\\spellforce.jowood.com

Silent Hill 3

Mamy dobre wieści dla fanów Silent Hill - serii, której druga odsłona nie tak dawno temu pojawiła się na komputerach domowych. Zgodnie z obietnicą jednego z szefów projektu Silent Hill 3, jej pecetowy odpowiednik zagości w naszych domach jeszcze w tym roku! I powiadam wam - warto czekać: wersja PS2 przykuła mnie do telewizora na długie, długie godziny...

www.konami.com/silenthill3

DAoC: Trials of Atlantis

Mythic Entertainment, twórcy Dark Ages of Camelot - zaskakująco popularnej arturiańskiej role-playing online, ujawnili dalsze plany rozwoju tego interesującego świata. Po przebyciu Shrouded Isles gracze będą w stanie spróbować własnych sił w Próbach Atlantydy. Tworzone na bazie nowego engine'u rozszerzenie pozwoli graczom przenieść się w okolice legendarnej Atlantydy i tam zmierzyć z dziewięcioma próbami, których zaliczenie pozwoli cieszyć się mistrzowskim opanowaniem umiejętności odpowiadającej danej próbie. Naturalnie oprócz prób - graczy czekać będą inne atrakcje, m.in. nowe rasy grywalne (po jednej na każde z trzech królestw), nowe umiejętności, przedmioty i przeciwnicy, wreszcie - unikatowa zdolność kierowania łodzią - niezbędna, by przemieszczać się po świecie Atlantydy.

www.trialsofatlantis.com

Superman

Zaskakująca nieobecność Supermana na ekranach monitorów (od lat nikt nie stworzył gry z tym popularnym przecież komiksowym herosem), ma się - jak się zdaje - ku końcowi; poczynając od przyszłego roku, za pośrednictwem Electronic Arts człowiek ze stali nawiedzać będzie także nas. Więcej o produktach z Clarkiem 'Supermanem' Kentem w roli głównej - wkrótce.

www.eagames.com

ASUS V9560 • V9520

Wybuchowa Wydajność Graficzna dzięki procesorom serii

GeForce FX FX 5600 oraz 5200

www.asus.com

Seria V9560

- **V9560 Ultra / Video Suite**
  GeForce FX 5600 Ultra, Podwójne VGA, Podwójne DVI, TV-out, Video-in, SmartDoctor, 128 MB pamięci DDR
- **V9560 Ultra / TD**
  GeForce FX 5600 Ultra, Podwójne VGA, DVI. TV-out, 128MB pamięci DDR

Seria V9520

- **V9520 / Video Suite**
  GeForce FX 5200, Podwójne VGA, Podwójne DVI, TV-out, Video-in, SmartDoctor, 128MB pamięci DDR
- **V9520 / TD**
  GeForce FX 5200, Podwójne VGA, DVI, TV-out, SmartDoctor, 256/128 MB pamięci DDR
- **V9520 Magic / T**
  GeForce FX 5200, VGA, TV-out, 128/64 MB pamięci DDR

ABC DATA ACTEBIS®
ABC Data/Actebis PL
ul Annopol 3
03-236 Warszawa
Tel: 022 6760900
Fax: 022 6141616
www.abcdata.com.pl

AB S.A.
ul. Koscierzynska 32
51-416 Wrocław
Tel: 071 3240517
Fax: 071 3240583
www.ab.pl

incom
INCOM SA
55-075 Bielany Wrocławskie
ul. Kolejowa 3
Tel: 071 3588000
Fax: 071 3588088
www.incom.pl

Job Vacancy:
Sales Representative or PR,
Send your resume to
patryk_wang@asus.com.tw

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

Boomtown

Wygląda na to, że nasze wołania o westernowego shootera znalazły wreszcie odzew. Amerykańskie LogicalVice bowiem ogłosiło, korzystając z okazji, jaką dawało E3, że jeszcze w tym roku gracze z

sentymentem do pojedynków w samo południe i srebrnych koltów będą mogli się rozejrzeć po Boomtown, mieście stworzonym za pomocą technologii Unreal. Boomtown oglądać można jako jeden z 25 bohaterów (od rewolwerowca po... czarownicę), z perspektywy osoby pierwszej lub trzeciej. W grze dostępnych będzie ponad 30 rodzajów broni, w tym biała i magiczna (dla szamanów i wiedźm). Interesująco zapowiadają się także tryby rozgrywki multiplayer, np. dueling (pojedynki) czy 25 card draw.

www.logicalvice.com

Operation Flashpoint 2 - pierwsze szczegóły

E3 było dla nas okazją, by spotkać programistów Bohemii Interactive i zadać im kilka pytań dotyczących Operation Flashpoint 2 - sequela jednej z najwybitniejszych gier wojennych wszech czasów. Z przeprowadzonego miniwywiadu wynika, że w Operation Flashpoint 2 walki toczyć się będą nie tylko, jak informowaliśmy wcześniej - w Wietnamie, lecz także w Azji Południowo-Wschodniej (Birma? Indonezja?), a także Afryce i co ciekawe - Europie Centralnej, najpewniej Czechach. Wszystkie teatry wojenne powiązane będą fabularnie, co oznacza, że konflikt w grze ponownie będzie fikcyjny. Zostaliśmy także zapewnieni, że założenia gry nie zmienią się i że szczególny nacisk położony zostanie na tryb multiplayer.

Więcej o Operation Flashpoint 2 - już bliżej premiery gry, która ostrożnie szacowana jest na połowę przyszłego roku.

www.bistudio.com

The Matrix Online

Nie mogli nam tego oszczędzić - 40 tys. skaczących po dachach Neo na 50 tys. grających. Innymi słowy: The Matrix Online - czyli online'owy role-play w świecie filmowej trylogii o superchirurgu Neo. Architektem Matriksa w Matriksie jest trio Ubi Soft, Monolith, EON Productions - firmę Wachowskich, która w chwili obecnej robi wszystko, by świat na ekranie monitora przypominał mniej grę Enter the Matrix, a bardziej filmowe „Reaktywacje" i „Rewolucje".

Matrix dla mas uruchomiony zostanie w 2004 r.

http://thematrixonline.warnerbros.co

FLASH

CD-Projekt Red Studio - co nowego?

CD-Projekt Red Studio, zespół tworzący grę Wiedźmin, poinformowało o znacznych zmianach organizacyjnych. Najbardziej widoczna jest ta siedziby Red Studio. Wczoraj zakończona została przeprowadzka do nowego miejsca w Warszawie, a wraz z przeniesieniem się biura przeprowadzili się niemal wszyscy członkowie zespołu. Dalsze zmiany wiążą się ze strukturą organizacyjną Red Studio. Kierownikiem projektu został Ryszard Chojnowski, z kolei kierownictwo nad pracami graficznymi objął Adam Badowski. Nad całością działalności studia szefował będzie Michał Kiciński, jeden z dwóch założycieli CD-Projektu.

O najbliższych planach związanych z Wiedźminem wypowiedział się Ryszard Chojnowski: „w chwili obecnej poszukujemy doświadczonego programisty 3D, a także grafików do prac nad Wiedźminem. W lipcu i sierpniu planujemy ostatecznie zamknąć prace koncepcyjne (scenariusz, misje, plany lokacji), a także znaleźć nowych współpracowników. We wrześniu rozpocznie się zaś decydujący etap prac nad grą. Jesienią zamierzamy też podać przybliżoną datę premiery".

www.cdprojekt.info

SÖLDNER: Secret Wars

Samych SÖLDNER, najnowsze dzieło twórców Pancer Elite - Wing Simulations, mieliśmy już okazję gościć na naszych łamach. Stąd teraz jedynie przypominamy, że chodzi o taktyczny shooter w rodzaju Operation Flashpoint, w którym gracz wcieli się w dowódcę niewielkiego, ale znakomicie wyposażonego i wyszkolonego oddziału specjalnego (piechota, pojazdy opancerzone, nawet śmigłowce i

samoloty pionowego startu/lądowania), operującego w dynamicznych misjach kampanii wojskowej - i

Full Spectrum Warrior

Full Spectrum Warrior na E3 zdobył aż 4 (z 15) nominacje do Game Critics Awards - w kategoriach: najlepsza targów, najbardziej nowatorska, najlepsza na konsolę Xbox, najlepszy symulator. Los Angeles opuścił zaś z dwiema statuetkami - za najbardziej oryginalny produkt i za

najlepszy symulator targów. Liczby te mówią najlepiej, dlaczego warto nań czekać.

Full Spectrum Warrior jest teamowym shooterem taktycznym w rodzaju Operation Flashpoint. Bazuje na programie treningowym piechoty, jaki twórcy gry - Pandemic Studios, stworzyli na potrzeby U.S. Army i również dzięki temu oferować ma wirtualnym wojownikom nieosiągnięty dotąd poziom realizmu przedstawianych zdarzeń. Interesujące przy tym, że technologia wspierająca grę stworzona została przy udziale naukowców z Instytutu Technologii Twórczych Uniwersytetu Południowej Kalifornii.

www.thq.com

Das Reich 2005

Niewiele wody zdążyło przez nas przepłynąć ([c] Niania Ogg) od chwili, gdy niemiecka Westka Interactive ogłosiła śmierć zarówno własną, jak swego bardzo obiecującego unrealowego first-person shootera - Y-Project. Niedługo później informowaliśmy, że programiści Westki zebrali się raz jeszcze, by pod nazwą Joylabs Studios spróbować reanimować poroniony Y-Project. Niestety dziś wiemy już, że nic z tego nie będzie i Y-Project nie ujrzy nigdy światła dziennego. Ale! No właśnie - jak się okazuje nasi niemieccy przyjaciele nie dali za wygraną i postanowili wykorzystać doświadczenia z poprzedniczką (niechodpoczywawspokoju) przy tworzeniu Das Reich 2005. Niestety dotąd nic, prócz tytułu i gatunku gry - first-person shooter, nie udało się nam ustalić.

www.joylabs.de

Bądź paranormalny!

Ghost Master®

Daj popalić ludziom!

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

EMPIRE INTERACTIVE

Sick Puppies

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

W sprzedaży od 17 lipca!

ost Master © 2003 Empire Interactive Europe Ltd. Wyprodukowane przez Sick Puppies, studio Empire Interactive Europe Ltd. Ghost Master, Empire i Sick Puppies są znakami
ndlowymi bądź zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Empire Interactive Europe Ltd., w Wielkiej Brytanii i/lub pozostałych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Chcesz brać udział w tworzeniu gry Wiedźmin?
Zgłoś się do pracy w warszawskim biurze
CD Projekt Red Studio. Poszukujemy
grafików i programistów 3D.
www.thewitcher.com

Fallout 3!

Nie, nie mylą was oczy! Po wielu, wielu latach oczekiwania, nadziei i zwątpienia możemy z całą pewnością stwierdzić, że już wkrótce znakomita dylogia role-playing - Fallout - zmieni się w trylogię! Blackisle'owy projekt Van Buren to w istocie Fallout 3! Jak dotąd na temat samej gry wiadomo niewiele, a i to nie w stu procentach pewne. Z tego, co wiemy, klimat gry zbliżony będzie do pierwszego FO, podobnie jak w dwu pierwszych - walka odbywać się będzie w turach, a całość oparta o SPECIAL. Dodatkowo twórcy publikują ankiety zawierające jawne podpowiedzi co do charakteru ich kolejnego projektu (m.in. pytania o perki czy posługiwanie się dwoma rodzajami broni naraz). Najpoważniejszą przesłanką jest jednak screenshot pulpitu J.E. Sawyera, który zamieścił on samodzielnie na forum Interplaya. Można na nim znaleźć ikonę podpisaną 'F3 Project Server', jak i mail do Tima Caina w Outlooku (Get-Together? Hm?). Ponadto na tapecie Sawyer ma Gasbota - ani chyby NPC-a z F3 (ponadto widzicie to maleńkie V na jego korpusiku?).

A z nieco gorszych wieści: projekt Jefferson – ten, który miał odwrócić złą passę Black Isle i Interplaya, został chwilowo wstrzymany z „powodów licencyjnych".

www.blackisle.com

Heroes V - kolejne szczegóły

Wywiad z Jonem Van Caneghemem ujawnił dalsze szczegóły nt. Heroes of Might & Magic V - części, która przywrócić ma serii utraconą wraz z czwórką magię. Zdaniem Van Caneghema, będzie ona czymś z pogranicza części drugiej i trzeciej. Zarzucone zostaną niemal kompletnie elementy role-playing (prócz tych najniezbędniejszych) i gra na powrót stanie się strategią. Oznacza to także, że nacisk w przypadku map i scenariuszy położony zostanie na cele strategiczne, nie zaś opowiadanie osadzonych na krzywych nóżkach historii. Najpewniej zniknie Underground jako część, która niepotrzebnie komplikowała i wydłużała rozgrywkę. W Heroes of Might & Magic V istnieć będzie 6 miast i najpewniej 7 szkół magii - ogólna i odpowiadająca poszczególnym miastom. Wśród potworów pojawią się zarówno starzy znajomi (behemoty), ale i stwory dotąd niewidziane w światach HoMM. Niemal pewne jest, że bohater zniknie z pola walki, a to na powrót przypominać zacznie jedną z trzech pierwszych części gry. Na nowo napisana zostanie AI. Można też wreszcie żywić nadzieję na współpracę Roba Kinga – jak zwykle zapewne oprawa muzyczna będzie wyśmienita. Słowem, Heroes V będzie tym, czym miała być czwórka - nie zaś tym, czym się stała.

www.3do.com

Middle-Earth Online

Wspomniane niedawno Turbine Entertainment - twórcy Asheron's Call - są obecnie najbardziej rozchwytywanym twórcą online'owych role-playów. Kolejnym po Dungeons & Dragons Online jest Lord of the Rings: Middle-Earth Online, czyli sen ziszczony wielbicieli twórczości Johna Ronalda Reuela Tolkiena lub Petera Jacksona! Wśród grywalnych ras znajdą się na pewno hobbici, elfowie, krasnoludowie, a także rasy ludzi. Wyłącznie od gracza jednak zależeć będzie, czy jego awatar odda się wojnie czy spokojnemu życiu gdzieś w malowniczym zakątku Shire'u.

Middle-Earth Online wydane zostanie przez Vivendi Universal już w 2004 r. Więcej o samej grze - wkrótce.

www.lordoftherings.com/meo/

3DO bankrutem

Fortuna kolem się toczy. 3DO, które jeszcze kilka lat temu - w czasach Heroes of Might & Magic II, zdawało się jednym z najmocniejszych wydawców na rynku, poprosiło państwo o ochronę przed wierzycielami, co w istocie oznacza przyznanie się do bankructwa. Jednocześnie zwolnieni bez odpraw zostali wszyscy pracownicy 3DO. Niestosowne byłoby w tej chwili przypominanie wszystkich błędów, jakie popełnił ten wydawca - z przedwczesnymi narodzinami HoMM4 na czele. Wypada wierzyć, że ktoś bądź wykupi 3DO, bądź chociaż jego gry - Jacked, Street Racing Syndicate, Four Horsemen of the Apocalypse czy choćby High Heat Baseball.

www.3do.com

FLASH

uzupełniamy informacją, że nazwany został najlepszą grą wojenną minionych targów E3.

Ponadto mamy świadomość, że jeden obrazek znaczy więcej niż sto słów - i prezentujemy świeżutkie screenshoty wprost z gry.

http://soldner.jowood.com/

Galleon wynajmę

Z ciekawostek branżowych: rosyjska Akella, twórcy Sea Dogs, Age of Sail i w chwili obecnej - Pirates of the Caribbean (czyli Sea Dogs II pod nowym

głośniejszym tytułem), została wynajęta przez twórców piratskiego role-playa online - Pirates of the Burning Sea, w roli specjalistów od kadłubów, masztów i takielunku. Innymi słowy, okręty pływające po wirtualnym Płonącym Morzu (Karaibskim) mieć będą metkę „sdjełano w Rasiji".

www.burningsea.com

MoHAA: Breakthrough

O Medal of Honor Allied Assault: Breakthrough, kolejnym

po Spearhead dodatku do ultrapopularnego wojennego first-person shootera, mieliśmy już okazję informować. Powracamy doń jednak, by wyjawić kolejne szczegóły na ten temat, m.in. fakt, że koncentruje się on na dokonaniach fikcyjnego sierżanta Johna Bakera w trakcie kampanii północno-afrykańskiej i sycylijskiej (przełęcz Kasserine w Tunezji, następnie walki o Messynę na Sycylii, wreszcie bitwa o Monte Battaglię w samym sercu Półwyspu Apenińskiego). Podczas walk nasz heros otrzyma dostęp do nowych nierepreprezentowanych dotąd w serii typów broni.

Nie mniej interesująco brzmi zapowiedź nowego trybu mul-

Dungeons & Dragons Online

Nic bardziej klasycznego wymyślić nie można: ojciec i matka wszystkich gier role-playing - Dungeons & Dragons w formie gry massive multiplayer online RPG. Jej twórcami jest duet Turbine (Asheron's Call) i Atari (właściciele praw do AD&D i D&D), który zamierza oddać graczom całe bogactwo światów D&D (na początek najpewniej Zapomniane Krainy).

Wąż ugryzie się w ogon w 2005 r. Do tematu jednak powrócimy na długo przed tym.

www.turbinegames.com

Ghouls 'n Ghosts Online

Pamiętane jeszcze ze Spectruma Ghosts 'n Goblins i Ghouls 'n Ghosts, reaktywowane niedawno na konsolach w postaci platformówek 3D - Maximo: Ghosts to Glory i już wkrótce Maximo vs. Army of Zin - jeszcze w tym roku pojawią się na ekranach monitorów jako Ghouls 'n Ghosts Online. Tworzone przez tajwańskie Game Factory jednak różnić się będzie znacznie od innych popularnych gier tego typu. W przeciwieństwie do nich bowiem, a zgodnie z chlubnymi tradycjami serii, nacisk w G'n'G Online położono na akcję, nie zdobywanie doświadczenia i rozwój postaci.

Ghouls 'n Ghosts Online, tworzone z wykorzystaniem technologii RenderWare (m.in. ostatnie dwie gry serii Grand Theft Auto i Tony Hawk's Pro Skater) i kodu sieciowego Terrazona, teoretycznie umożliwią wspólną grę posiadaczom wersji PC, PlayStation 2 i Xbox. Na przeszkodzie stoi jak na tę chwilę specyfika zamkniętego Xbox Live'a, jednak być może jeszcze w tym roku waleczni Arturowie spod różnych znaków zaczną poszukiwać swych Sophii...

Uwaga!
Arty pochodzą z Maximo: Ghosts to Glory.

www.capcom.com/maximo.htm

LACRIMAL®

Krople do oczu
Roztwór 14 mg/1 ml, 2 butelki 5 ml

Alcohol polyvinilicus

- Zastępuje naturalne łzy
- Skutecznie nawilża spojówkę
- Działa osłaniająco na nabłonek rogówki
- Przeciwdziała podrażnieniu spojówek przy noszeniu protez
- Stosowany w zespole „suchego oka"

oraz jako kosmetyk do przemywania oczu

Lacrimal® skutecznie łagodzi objawy podrażnienia oczu spowodowane:

- suchym powietrzem
- wiatrem
- promieniowaniem słonecznym
- zanieczyszczeniem środowiska
- pracą przy komputerze
- długotrwałym czytaniem
- wielogodzinnym prowadzeniem samochodu

I łza się w oku kręci

Polfa Warszawa

ul. Karolkowa 22/24, 01-207 Warszawa
www.polfawar.com.pl, e-mail: zoi@polfawar.com.pl
Informacji o leku udziela: Dział Medyczny tel. (0*22) 691 35 65
Oddział Promocji tel. (0*22) 691 36 92
Dział Sprzedaży Krajowej tel. (0*22) 691 36 14

Lek dostępny bez recepty.

rzed użyciem zapoznaj się z ulotką, która zawiera wskazania, przeciwwskazania, dane dotyzące działań niepożądanych i dawkowanie oraz informacje dotyczące stosowania produktu eczniczego, bądź skonsultuj się z lekarzem lub farmaceutą.

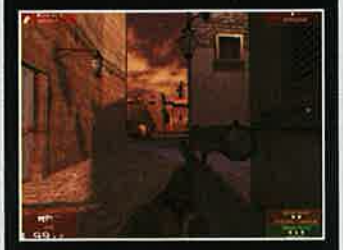
Terminator 3: War of the Machines

Nikt nie miał wątpliwości - że w ogóle, ale nikt nie wiedział dokładnie, kiedy pojawią się pierwsze gry wykorzystujące elementy filmowego „Terminatora 3". E3 odpowiedziało na to pytanie. Wiemy już np., że na konsolach pojawi się Terminator 3: Rise of the Machines, czyli first-person shooter z Arnoldem-T800 w roli głównej. Wiadomo też jednak, że posiadacze pecetów cieszyć się będą mogli innym Terminatorem i innym first-person shooterem. War of the Machines, dzieło Clever's Games (podczas gdy Rise of the Machines tworzone jest przez Black Ops Entertainment), pozwoli się graczom wcielić w rolę zarówno „opornych" - Tech-Comu, jak i maszyn z CRS, i realizować się w kampanii single player (10 misji) lub grach online (nawet 32 graczy w deathmatchu czy domination). Istotnym atutem War of the Machines jest naturalnie pełna licencja, dzięki czemu nie tylko walczyć będziemy z wykorzystaniem filmowego sprzętu, lecz także dostąpimy zaszczytu kierowania samym Arnoldem.

Wojna Maszyn rozpocznie się jeszcze w tym roku.

www.clevers.com

Rainbow Six 3: Athena Sword



Po wykorzystaniu E3 jako trybuny firma Ubi Soft ujawniła dalsze plany dla niekończącej się sagi R6, ściślej - pierwszego dodatku do Rainbow Six 3: Raven Shield. Athena Sword, pod takim bowiem tytułem wydany zostanie ten mission-pack, zajmie się wymiataniem do czysta resztek z kampanii podstawki. Nowe misje będą mieć miejsce we Włoszech, Chorwacji i Grecji. Ciekawostką są także trzy klasyczne misje stworzone w technologii Unreal. Dodatkowo Athena Sword wprowadzi aż pięć nowych trybów multiplayer rozgrywanych na ośmiu mapach oraz siedem nowych typów broni.

www.ubisoft.com

Alloy

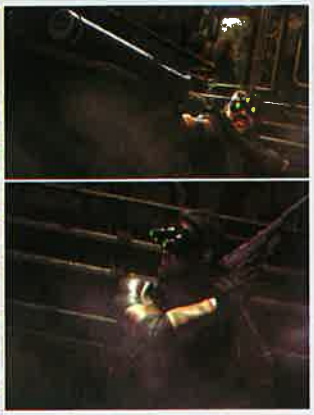
Tytułowe „stop" nie jest nazwą gry. To engine gier online, stworzony przez Silver Platter Software, który pozwala tworzyć wirtualne serwery z tysięcy komputerów graczy (P2P). Sieć tego typu umożliwia całkowite rozstanie się z niezbędnymi dotąd serwerami centralnymi, z którymi łączą się chętni zakosztowania wirtualnego życia gracze. Co przy tym ciekawe - Alloy jest w pełni kompatybilny z istniejącymi już grami online!

www.silverplattersoftware.com

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Niewątpliwy sukces Splinter Cella otworzył drogę kolejnym tytułom tej serii. Pierwszym faktycznie jeszcze nie sequelem, jednak również już niezwykłym mission-packiem jest Pandora Tomorrow. Jego głównym atutem ma być tryb multiplayer, jednak i gracze offline powinni czuć się usatysfakcjonowani, ponieważ w grze pojawi się ponoć jeszcze bardziej filmowa od tej już znanej kampania single player.

www.splintercell.com



tiplayer - Liberation Mode, tak bowiem nazwany został ów tryb - zakłada konieczność „ratowania" pokonanych sprzymierzeńców. Dodatkowo - co nasuwa skojarzenia z Battlefield 1942, a po trosze także Enemy Territory, możliwe będzie wykorzystanie w grze online czołgów, kierowanie artylerią, a nawet minowanie terenu.

Breakthrough, czyli przełamanie linii frontu - nastąpi jesienią.

http://mohaa.ea.com

Impossible Creatures: Insects Invasion

Fanów Impossible Creatures, strategii czasu rzeczywistego interesującej choćby ze względu na unikatową zdolność do "krzyżowania" jednostek, zainteresuje zapewne fakt, że jej twórcy - Relic, stworzyli i udostępnili graczom za

uśmiech (czyli za darmo) dodatek wydłużający życie tego tytułu. Insect Invasion, zgodnie z nazwą, odda w ręce graczy 15 nowych jednostek - owadów, m.in. żuki i pająki, oraz 9 specyficznych dla nich zdolności: plucie jadem, tkanie pajęczyny itp. Jednocześnie twórcy gry, Relic, zamierzają udostępnić ulepszony zestaw narzędzi developerskich, co fanom gry pozwoli tworzyć nowe mapy i scenariusze.

www.microsoft.com/games/impossiblecreatures/

Adam Blaster - R.I.P.

Duet Creative Capers-PAN Vision z żalem poinformował, że jego obiecująca zręcznościówka TPP - Adam Blaster: Atomic Enforcer, z przyczyn różnych nigdy nie ujrzy światła dziennego.

www.adamblaster.com

Trinity

Jednym z najbardziej obiecujących first-person shooterów prezentowanych po raz pierwszy na minionych targach E3 było Trinity - nowy projekt twórców Kingpina i Return to Castle Wolfenstein - Gray Matter Studios i Activision. Wyjaśnić należy przy tym od razu, że Trinity nie ma nic wspólnego z popularną „macierzystą" bohaterką. Da się jednak w nim odnaleźć ślady fascynacji twórców tym popularnym filmem. Akcja Trinity rozgrywa się w Nowym Orleanie roku 2013, mieście dotkniętym tajemniczą plagą. Nasz bohater - Nightstalker - wspomagany przez nie mniej enigmatycznego „Opiekuna", będzie musiał stawić czoło - jakżeby inaczej - sekretnej organizacji znanej jako Silmara Corporation. W walce z jej przedstawicielami Nightstalker wykorzystywać będzie nadludzkie zdolności, określane przez twórców pojemnym mianem 'flash'. Dzięki niemu możliwe będzie błyskawiczne poruszanie się, niezwykłej długości skoki i bezpieczne upadki. Interesująco zapowiada się także zdolność FlashTime, czyli lokalny bullet time (bądź jeśli wola, focus), dzięki któremu możliwe będzie uniknięcie działań wrogów bądź samodzielne przeprowadzenie niszczycielskich ataków z wykorzystaniem każdego z dostępnych w grze rodzajów broni.

www.gmistudios.com

Gothic III

Uniezależniona od JoWooD niemiecka firma Piranha Bytes ujawniła pierwsze, i pewne, szczegóły dotyczące ostatniej części (nie licząc dodatku, jaki pojawić się ma dosłownie na dniach) gotyckiej trylogii. Jak z nich wynika, Gothic III tworzony jest na bazie kompletnie nowego engine'u - licencjonowanego, ale poważnie zmodyfikowanego w studiach Piranhi, i naturalnie ukazywać ma ciąg dalszy losów naszego bezimiennego bohatera w świecie, w którym orki wygrywają wojnę. Twórcy obiecują przy tym kilka różnych zakończeń gry.

www.gothic2.com

PC CD ROM

Port Royale

Złoto, władza i piraci

Gigantyczne
pole rozgrywki,
rozciągające się na cały
karaibski „Nowy Świat".
Wybierz swoje przeznaczenie,
stań się kupcem albo piratem,
szukaj ukrytych skarbów,
zdobywaj miasta.
Graj i wygraj.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL

Dajemy Ci wybór!
W sprzedaży również
limitowana edycja
kolekcjonerska
z ekstra dodatkami.

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl

www.cenega.pl

Wydawca gry w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37

CENEGA

ASCARON

Copyright © 2003 Ascaron Entertainment GmbH,
and/or Ascaron Entertainment (UK) Ltd.

KONKURS KONKURS KONKURS KONKURS

HULKowy konkurs SMS-owy

WYGRAJ
20 GIER HULK na PC oraz 20 plakatów filmowych

Aby je otrzymać wystarczy odpowiedzieć na prościuteńkie pytanie:

Jak się nazywa bohater przybierający postać Hulka?

A. Bruce Banner
B. Bruce Lee
C. Bruce Willis

Prawidłową odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164.

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.HU.X, gdzie x oznacza prawidłową odpowiedź (dla przykładu CA.HU.A, zakładając że prawidłowa jest odpowiedź A)

Uwaga!
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (cena z VAT). Regulamin konkursu dostępny jest na stronie www.cdaction.com.pl lub w siedzibie redakcji.

Odpowiedzi można przesyłać także na kartkach pocztowych, na adres: CD-Action, ul. Sukiennice 6/8, 50-107 Wrocław (z dopiskiem Hulk)

Powodzenia!

MARVEL

CD-ACTION
www.cdaction.com.pl

UNIVERSAL

PLAY

HULK

WPADNIJ W FURIĘ!

Po wydarzeniach zaprezentowanych w przebojowym filmie Universal Pictures, naukowiec dr Bruce Banner oraz jego alter ego, Hulk, walczą z super-łotrem zwanym The Leader, planującym stworzenie armii niepokonanych potworów.

Gra Incredible Hulk dostępna jest także na Game Boy Advance™

25 lokacji o niespotykanym poziomie interakcji - możesz zniszczyć wszystko co zobaczysz na ekranie.

Zmierz się z wrogami znanymi ze stron komiksu. Jednocześnie możesz walczyć nawet z 10 przeciwnikami.

Aż 45 kombinacji ciosów umożliwia rozprawienie się z wrogami.

Jako Bruce Banner przechytrzysz wrogów skradając się i maskując.

ZAGRAJ W GRĘ - ZOBACZ FILM

www.play-it.pl

UNIVERSAL INTERACTIVE MARVEL UNIVERSAL PlayStation 2 XBOX PC CD GAME BOY ADVANCE

Published and distributed by Universal Interactive, Inc. Universal Interactive Studios and the Universal Interactive Studios logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. in the U.S. and/or other countries. NINTENDO, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

HALF-LIFE STORY

Nadszedł bez trąb i werbli i wykopał DOOM 3 na drugie miejsce najbardziej oczekiwanych gier roku 2003. Half-Life 2. Bez nad-, śród- czy podtytułów. Po prostu Half-Life 2. Ci najwięksi nie potrzebują ozdobników.

Half-gem

Half-Life w naszej świadomości zaistniał pod koniec roku 1998. Nie pamiętam już, czy wiązałem z nim jakieś nadzieje. Pierwsze grafiki, jakie przeniknęły do Internetu, ba - nawet bardzo ciepłe zapowiedzi nie były w stanie przekonać mnie do nieznanego. Do chwili naturalnie, gdy przyszło mi, przepraszam - Gordonowi Freemanowi - zagłębić się w czeluściach korytarzy Black Mesy. Stało się jasne, że jeśli o opowieść w perspektywie pierwszej osoby idzie, Half-Life nie ma sobie równych. Wtedy - już bez zdziwienia - obserwowałem, jak na stronie oficjalnej gry przybywa tytułów Gry Roku, przyznawanych przez największe i najznamienitsze magazyny oraz portale. W parze z entuzjastycznymi opiniami prasy szły wyniki sprzedaży. Co przy tym niezwykłe - na przekór wszystkim zasadom tego rynku - Half-Life sprzedawał się coraz lepiej z upływem czasu! Nawet dziś, w 5 lat po premierze, nadal znaleźć go można na półkach większości sklepów z softem. I to nadal w cenie nowości! Mimo to ani Valve, ani Sierra/Vivendi Universal Games nigdy nie wspomniały o sequelu gry.

HALF-LIFE 2

Ten znalazł miejsce w naszej świadomości na krótko przed Międzynarodowym Majowym Świętem Graczy - amerykańskim Electronic Entertainment Expo, czyli E3. Nie byłoby może w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że działo się to w niemal równo pięć lat po pierwszym H-L. Zaczęło się od genialnej reklamy w amerykańskim „PC Zone" - od... łomu, który wraz z własnym cieniem tworzył cyfrę 2. Nie podano żadnych bardziej szczegółowych informacji, jednak miliony fanów nie miało wątpliwości: Gordon Freeman, zwyczajny bohater, powraca! Nie było już zatem niespodzianką ogłoszenie Valve mówiące, że Half-Life 2 będzie prezentowany w trakcie E3.

Gra czy engine - ciekawi was, co było pierwsze? Proste: engine zaczął powstawać, gdy było już wiadomo, co ma realizować.

HALF-LIFE 2

2003

GORDON FREEMAN

I był. Wielogodzinna kolejka wiła się przed wejściem do sali, w której sam Gabe Newell - szef Valve - przedstawiał kolejnym dziesiątkom rozgorączkowanych fanów to dzieło. I powiadam wam - warto było odstać swoje (bądź wykorzystać stare zagrywki typu „panie, od czwartej tu stoję" i wepchnąć się na sam przód kolejki), by przeżyć coś tak niesamowitego. Zwróćcie uwagę - przeżyć, nie po prostu zobaczyć. Wchodziliśmy zrelaksowani - pewni, że nie da się już nas niczym zaskoczyć. Wychodziliśmy wstrząśnięci i oszołomieni, gdyż okazało się, że nic, co mieliśmy dotąd okazję poznać, a nawet podziwiać, nie przygotowało nas na to, co stworzyło Valve. Nigdy wcześniej linia pomiędzy światami: gier i filmów, nie była tak cienka.

Blisko półgodzinna prezentacja rozpoczęła się od przedstawienia technologii, która umożliwiła zaistnienie Half-Life 2. Source, czyli źródło, to produkt autorski Valve, który - zdaniem wielu, sprawił, że engine DOOM 3 wydaje się przestarzały. Prace nad źródłem rozpoczęły się, zdaniem Newella, w ok. tydzień po zakończeniu prac nad pierwszym Half-Life'em i trwają nieprzerwanie do dziś. Stworzenie technologii pochłonęło też, jak twierdzi Valve „każdego dolara, zarobionego przez Half-Life'a". Biorąc pod uwagę, że od listopada 1998 Half-Life, jego dodatki i dostępne w sklepach modyfikacje (Counter-Strike) znalazły ponad 8 milionów nabywców, co stawia go w pierwszym szeregu pecetowych bestsellerów, nie sposób nie mieć szacunku dla Valve i ich niezwykłego dążenia do perfekcji.

Półżywy.* Ze zdumienia...

Pierwszy obraz ukazywał Half-Life'owego „człowieka z aktówką" G-Mana takim, jakim był 5 lat temu. Nie zdążyły umilknąć pierwsze śmieszki na widok niewielkiej liczby wielokątów i wyblakłych tekstur składających się na tę postać, gdy pojawił się G-Man nowy. Na jego widok zaparło nam w piersi dech. To bowiem, mówiąc najprościej, był najzupełniej żywy człowiek - taki jak my wszyscy. Naturalne w nim było wszystko - od delikatnych ledwie zauważalnych ruchów gałek ocznych, przez nerwowe poprawianie krawata po chód i bieg. Wtedy też pojęliśmy, na co poszła ta wspomniana góra kasy i co naprawdę oznaczają słowa „we've been rather busy in your absence, Mr Freeman", czyli „byliśmy raczej zajęci podczas twojej nieobecności", jakie wypowiada w czasie prezentacji G-Man. Były swoistym usprawiedliwieniem Valve kierowanym do fanów, którzy zmuszeni byli czekać tak długo. Nie musieli się jednak usprawiedliwiać. Jasne było, że stworzenie czegoś takiego wymaga czasu. Oto, przed naszymi oczami rysowała się przyszłość. Nie tylko gatunku, lecz gier komputerowych w ogóle.

Pierwszym, co nas uderzyło, była wręcz niewiarygodna rzeczywistość postaci w grze. Mimika twarzy realizowana jest przez system 40 wirtualnych mięśni, dzięki czemu komputerowej postaci udostępniono arsenał min. Strach, zaskoczenie, groźba - wszystkie realizowane przez engine „w locie" - widownia przyjęła to ze spokojem. Jednak kiedy G-Man diabolicznie się uśmiechnął, poruszając przy tym jedną brew - na widowni rozległy się nieco nerwowe śmieszki.

Doskonały system mimiki służy także synchronizacji dubbingu, który - bez najmniejszej przesady - idzie w parze z tym znanym z filmów typu „Shrek". Technologia jest przy tym tak elastyczna, że możliwa stała się podmiana wymawianej frazy (albo języka, jak w przypadku prezentacji, w której z angielskiego zrobiono... chiński), mówiąca ją postać zaś „dopasuje" aparat mowy do padających słów.

Ten nieprawdopodobny zgoła efekt nie jest jednak przypadkiem. Już po prezentacji dowiedzieliśmy się, jak ogromną pracę włożono w każdy detal twarzy. Okazało się, że np. w pogoni za uchwyceniem rzeczywistości oczy postaci nie są kulami, lecz elipsoidami, dzięki czemu wyglądają naturalnie także przy spojrzeniu w bok. Usłyszeliśmy także, że wielkim problemem było wnętrze jamy ustnej postaci – zażegnano go dopiero po napisaniu odrębnego renderera cieni dla... zębów! Po tym oświadczeniu wiedzieliśmy już, że dbałość Valve o ostateczny efekt jest bezgraniczna.

(*) wiem, że Half-Life wcale nie oznacza „półżywy", tylko całkiem coś innego, bo okres połowicznego rozpadu (pierwiastków). Ale „połowiczny okres" jako tytuł brzmiałoby – dziwnie.

Za fizykę w Half-Life 2 odpowiada zmodyfikowana wersja Havoka, stanowiącego podstawę innej niecierpliwie oczekiwanej gry FPP: Deus Ex: Invisible War.

TEMAT NUMERU

SIERPIEŃ 2003

Pierwszym, co nas uderzyło, była wręcz niewiarygodna rzeczywistość postaci w grze. Mimika twarzy realizowana jest przez system 40 wirtualnych mięśni, dzięki czemu komputerowej postaci udostępniono arsenał min.

Tekstury w dwójce mają wielkość nawet 2048x2048 pikseli - i to widać nawet na screenach.

Prace nad Half-Life 2 rozpoczęły się w momencie, gdy ukończono jedynkę - dobre pięć lat temu.

Half-Life 2 - książki

Prima - wydawca książkowych solucji do gier wypuści, procz naturalnie „Half-Life 2 Strategy Guide", poradnik dla twórców modów (!), a także - co nie mniej ciekawe - „Making of Half-Life 2", czyli Half-Life 2 od kuchni.

HALF-LIFE 2

GORDON FREEMAN

Dwanaście rozdziałów po trzy do czterech godzin każdy, trzydzieści sześć godzin w sumie, a początek trzydziestego września!

Na majowym E3 prezentacja Half-Life 2 prowadzona była na Radeonie 9800 z 256 MB RAM, ale gra bez problemu pójdzie i na Nvidii.

Półżywy. Ze strachu...

„Znów jesteś Gordonem Freemanem. Obudziłeś się w przyszłości" - takimi słowami Gabe Newell rozpoczął prezentację samej gry. I choć szczegóły dotyczące fabuły Half-Life 2 pozostaną tajemnicą do dnia jego premiery, wiadomo, że akcja gry toczyć się będzie nie tylko w kompleksie Black Mesy, lecz w kilku zakątkach Ziemi, która nie oparła się inwazji Obcych znanych z części pierwszej. Służy ona obecnie jako źródło surowców eksploatowanych z całą bezwzględnością, natomiast ludzie sprowadzeni zostali do roli „żywicieli" dla head-crabów (małych paskudztw czających się w mrokach i wyskakujących z piskiem wprost na gracza). Domyślać się można, że zadaniem Gordona Freemana będzie naprawienie zła, jakie przypadkowo wyrządził w prologu Half-Life'a. Wiadomo jednak skądinąd, że nie uda mu się to już w Half-Life 2, gdyż wzorem części pierwszej kończyć się będzie – ponownie - w dramatycznym momencie, pozostawiając fanom domysły i spekulacje.

Miejscem, w którym toczyć się będzie akcja przynajmniej części gry, nazwane zostało City 17 i decyzją twórców - leży gdzieś we wschodniej Europie. Przyczyn tego stanu rzeczy upatrywać należy w fakcie, że jeden z twórców gry - Viktor Antonov, urodził się i żył w Rumunii, więc zna zadany materiał na wyrywki. Drugim powodem takiej sytuacji, i ten ma dla nas większe znaczenie, jest właśnie to, że na tym obszarze spotyka się „wczoraj" i „jutro", co zdaniem Valve - znajdzie odbicie także w grze. City 17 w grze, prócz zwyczajowych fabryk, magazynów i więzień składa się mimo wszystko z portu, całych kwartałów miasta, a nawet wyschniętego jeziora! Wspólna im wszystkim jest nieprawdopodobna dbałość o szczegóły (m.in. znaki drogowe i plakaty na słupach ogłoszeniowych), a także wrażenie nieustannego zagrożenia - polowania na ludzi znanego choćby z serii „Terminatorów".

Wśród łowców znajdziemy jednak nie tylko head-craby i zombi. W grze pojawią się m.in. obserwatorzy, czyli samobieżne lewitujące kamery, interesujące biotechnologiczne hybrydy obleńców i śmigłowców, wreszcie jednak jak dotąd, jak w taki obraz sytuacji wpasują się ci złowrodzy wyposażeni w broń automatyczną komandosi.

Na drodze, prócz wrogów, spotkamy także sprzymierzeńców - partyzantów. Mieliśmy okazję walczyć ramię w ramię m.in. ze strażnikiem Barneyem - bohaterem Blue Shifta. Innym cennym przyjacielem okazał się dr Eli Vance, którego poznaliśmy na starcie gry, i jego koledzy naukowcy. Najważniejszą jednak rolę wśród tych wszystkich bez wątpienia odegra Alyx Vance - córka wspomnianego. To ona towarzyszyć będzie Gordonowi przez sporą część gry pomagając mu i poprzez rozmowy z innymi bohaterami niezależnymi posuwając akcję do przodu. (Niestety nie potwierdziły się pogłoski, jakoby w pewnej części rozgrywki możliwe było wcielenie się w Alyx).

Półżywy. Z zachwytu...

Rozmowy zaś ważne są o tyle, że w trosce o wrażenie jedności z Gordonem w grze nie tylko nie pojawią się przerywniki filmowe (zdaniem twórców, niepotrzebnie „odrywają" gracza od bohatera). Ba, sam Gordon znów nie powie ani słowa! Alyx natomiast, jak się zdaje, mówić będzie sporo. Świadczyć może o tym dbałość, jaką Valve wykazał, zapraszając na przesłuchanie ponad 150 aktorek! Ostateczny efekt wart jest jednak tego - fankluby Alyx liczyć już można w dziesiątkach.

Nie mniejsze uznanie wzbudziła inteligencja komputerowych postaci. Wszystkie postacie są przez cały czas świadome tego, gdzie jesteś, co robisz, a nawet - na co patrzysz! (To właśnie dlatego Alyx w pewnym momencie mówi do Gordona „wciąż się na mnie gapisz".) Są także świadome otoczenia, czego dowodem była scenka z gry, w której Gordon-gracz potrąca stolik, zrzucając zeń monitor. Natychmiastowa reakcja pobliskiego naukowca „ostrożnie!" wzbudziła śmiech, który zgasł natychmiast po tym, jak Gabe Newell zdradził, że uwaga - to nie był skrypt! Okazuje się, że nie tylko niewiele jest standardowych skryptów, lecz że świadomość otoczenia u AI zaawansowana jest na tyle, że po prostu wie ona, gdzie są i co się dzieje! Postacie mają do wygłoszenia pewne stałe kwestie, jednak są też w stanie improwizować (ot, choćby to „ostrożnie!"). Innym bardziej namacalnym efektem świadczącym o ist-

Half-Life 2. Source, czyli źródło, to autorski engine Valve, który - zdaniem wielu, sprawił, że engine DOOM 3 wydaje się przestarzały.

autentycznie przerażający strider - stwór o szczudłowatych kończynach, wyposażony w działa plazmowe. Do tego zaistnieje kompletnie nowa rasa mniej inteligentnych, insektoidalnych Obcych z wyglądem robali ze „Starship Troopers", którymi - co ciekawe, będziemy w stanie, choć w pewnym ograniczonym stopniu, kierować! To ostatnie za sprawą jednej z broni - pocisku biochemicznego (feromony?), skierują się w stronę źródła „zapachu".

Prócz Obcych zagrażać będą także ludzie. Nie wiadomo

nieniu tej „samoświadości" była scenka z gry, gdy zablokowanie drzwi wejściowych powstrzymało napastników tylko na moment – potrzebny im do znalezienia sposobu przełamania blokady!

Półżywy. Z radości...

Trzecim klejnotem koronnym Source'a i nowego Half-Life'a jest bez wątpienia fizyka. Jej znaczenie dla gry Newell

HALF-LIFE 2

GORDON FREEMAN

ujął następująco „nie byłoby gry bez fizyki". Zmienia ona także całkowicie rozumienie tego elementu w procesie tworzenia gier komputerowych i odchodzi od znanego sposobu, na jaki się dotąd realizowała. Jej zadaniem nie jest już bowiem „ładnie zrzucać ciała ze schodów", lecz autentycznie i w pełni wspierać grywalność. Omawiane tej części prezentacji Newell rozpoczął od zapewnienia, że każdy obiekt w grze zachowuje się dokładnie tak jak jego rzeczywisty odpowiednik. Widok rozszczepiających się w naturalny sposób desek czy tonących beczek wzbudził uznanie. Zachwyt nadszedł jednak dopiero wtedy, gdy okazało się, z jaką swobodą i jednocześnie precyzją engine realizuje interakcje pomiędzy kolejnymi zdarzeniami oraz prezentuje wiarygodne zachowania obiektów. Deski zrzucane do wody były np. w stanie utrzymać materac, który sam z siebie natychmiast by utonął! Stąd też w dużej mierze biorą się możliwości opcjonalnego pokonywania przeszkód. Po co bowiem narażać się - atakując wprost, jeśli możliwe jest np. zrzucenie komuś czegoś ciężkiego na głowę? Należy jednak przy tym uważać, gdyż Valve zapewniło nas, że przeciwnicy mogą wpaść na ten sam pomysł.

Wizytówkę systemu fizyki stanowić może także działo grawitacyjne zdolne „przyciągać" (podnieść) i „odpychać" (wystrzelić) właściwie dowolny obiekt w grze oraz - tu ogromne zaskoczenie - uwzględnienie w grze pojazdów! W jednej ze scen Gordon znajduje niewielki terenowy pojazd, którym ucieka przed atakującym lewitującym Obcym i zapewniam - niewiele dotąd było symulatorów, które mogłyby równać się pod względem wrażenia wiarygodności jazdy! Wiadomo też, że buggy nie będzie jedynym kontrolowalnym pojazdem w grze!

„Zasadniczo wzięliśmy każdego dolara, którego zarobiliśmy na Half-Life'ie i zainwestowaliśmy go w Half-Life 2" - założyciel Valve, Gabe Newell.

Półżywy. Z żądzy...

Nie wiem, jak wyglądałem po zakończeniu prezentacji Valve. Jednak wyrazy twarzy innych przeżywających ją ze mną - pełne zdumienia i niedowierzania, dawały pewne pojęcie o tym, że nie tylko na mnie Half-Life 2 wywarł tak piorunujące wrażenie. Rozbawione spojrzenie prowadzącego tylko potwierdzało, że widział to już wiele razy - jak wszyscy reagowali. Pewne było też, że wszyscy, tak jak ja, chcemy mieć Half-Life 2 - tu i teraz! Kiedy zatem potwierdził, że w buty Gordona Freemana v. 2.0 wbijemy się już we wrześniu (w Europie - w październiku) tego roku (!), rozległy się spontaniczne okrzyki radości i brawa.

Inna rzecz, że to JESZCZE dwa miesiące. Nie wiem, czy wytrzymam.

Half-multiplayer

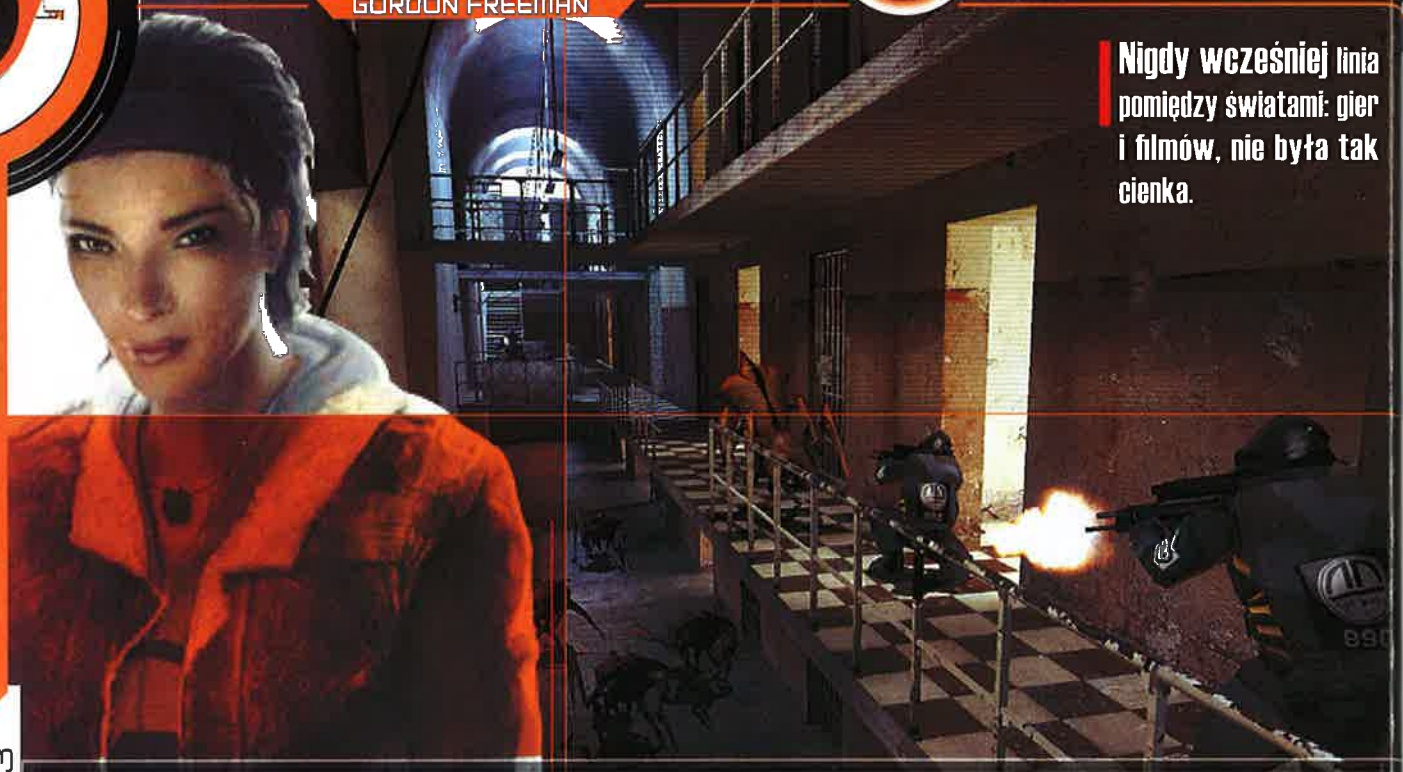
Nie ulega najmniejszej wątpliwości, że firma Valve tworząc Half-Life 2, położyła wyraźny nacisk na grywalność w kampanii single player. Pewne jest jednak to, że pojawią się także tryby gry wieloosobowej. Niestety, pod tym względem twórcy nabrali wody w usta (łatwo przyszło – 'valve' to przecież zawór) i nie dali się naciągnąć na zwierzenia. Nie oczekiwałbym mimo to czegoś w kształcie Team Fortress. A to dlatego, że zdaniem Newella „kiedy skończymy z Half-Life 2, powiemy, co i jak z Team Fortress 2". Warto jednak dodać, że decyzją Valve jeszcze sprzed premiery gry technologia Source zostanie przedstawiona części teamów developerskich (pierwszy wykorzystujący Source to dzieło Troika Games - Vampire: The Masquerade – Bloodlines), a nieco okrojony Software Development Kit, czyli komplet narzędzi developerskich, udostępniony społeczności moderskiej. Dla twórców gry to swoista próba podziękowania fanom za wiele lat aktywnego wspierania Half-Life'a.

Dla fanów... Cóż, nie mamy co liczyć na pojawienie się od razu kolejnego Counter-Strike'a czy Day of Defeat. Jednak z biegiem czasu od doskonałych kompletnych modyfikacji może być gęsto. Tym bardziej że sam Gabe Newell zapewnia, iż „wiele nam dały doświadczenia ze społecznością moderską, Counter-Strike-'iem i Day of Defeat. Half-Life 2 będzie lepszą platformą dla autorów modów niż Half-Life 1.

HALF-LIFE 2

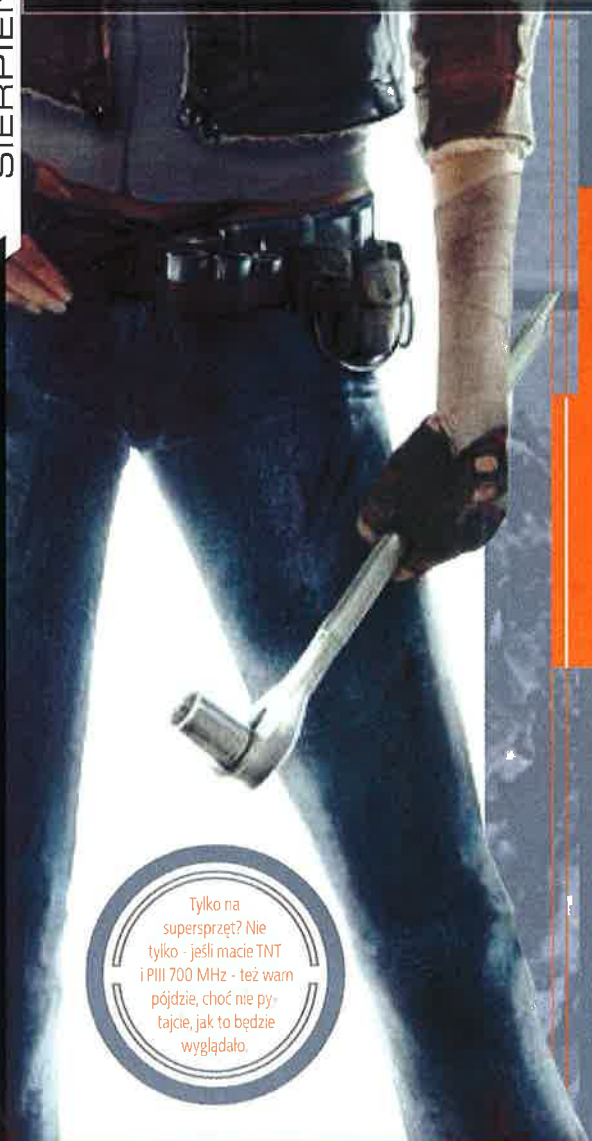
2003

GORDON FREEMAN



Nigdy wcześniej linia pomiędzy światami: gier i filmów, nie była tak cienka.

Oficjalne dodatki



Tylko na supersprzęt? Nie tylko - jeśli macie TNT i PIII 700 MHz - też warn pójdzie, choć nie pytajcie, jak to będzie wyglądało.

Half-Life 2 zdobył na E3 aż 4 nagrody: za najlepszą grę na PC, za najlepszą grę akcji, specjalne wyróżnienie za grafikę oraz - co najważniejsze - za najlepszą grę targów, bijąc Full Spectrum Warrior, Halo 2, Gran Turismo 4 oraz Prince of Persia: The Sands of Time.

Half-Life: Uplink

Dodatek ten - oficjalnie uważany zresztą za demo trybu single w Half-Life'ie - ukazał się w lutym 1999 roku. Króciutki, jak na demo przystało, niewymagający gry i o tyle interesujący, że była to zupełnie nowa historia osadzona w „świecie" Black Mesy. Pojawiła się również mniejsza objętościowo wersja dla osób z pełną wersją gry, chcących jednak poznać tę historię. Co ciekawe, mimo wieku jest on wciąż do ściągnięcia z Sieci.

Half-Life: Opposing Force

Pierwszy oficjalny dodatek (zwany także w skrócie OpFor) przygotowany został przez Gearbox Software, a ukazał się mniej więcej w rok po premierze Half-Life'a. Gracz staje w nim po drugiej stronie barykady i wciela się w kaprala Adriana Shepharda, jednego z marines przysłanych przez rząd, by wyeliminować w Black Mesie wszystko, co tylko się rusza. Proste? Może z perspektywy Freemana, który to spotykał się z marines, gdy ci mieli przewagę. Kiedy jednak twój oddział został rozbity, a ty sam zaczynałeś walczyć o życie, robiło się (nie)ciekawie...

Poza nową kampanią dla pojedynczego gracza na płytce znalazło się również miejsce dla kolekcji najlepszych map do deathmatchu, nowych modeli oraz broni. Później doszło do tego jeszcze niezłe darmowe rozszerzenie CTF i choć marine to nie Freeman, a Gearbox Software to nie Valve, w sumie dodatek wyszedł całkiem niezły, a dla miłośników trybu single wręcz obowiązkowy.

Jak na dodatek przystało, do uruchomienia wymagał oryginalnego Half-Life'a, chyba że akurat trafiliśmy na edycję łączoną. I jeszcze sprawa dema, które pojawiło się w dwóch wersjach: pierwszej dla posiadaczy HL i drugiej (większe) działającej bez niego. Obydwie można zresztą do tej pory ściągnąć z Sieci.

Half-Life: Blue Shift

Drugi oficjalny dodatek został przygotowany przez ten sam team, co i pierwszy - Gearbox Software - ale trzeba było nań poczekać znacznie dłużej, bo do połowy 2001 roku, czyli prawie trzy lata. Tym razem głównym bohaterem jest strażnik Barney Calhoun, jedna z postaci pomagających Freemanowi w oryginalnym Half-Life'ie. Jako pracownik ochrony ma dostęp do większej liczby pomieszczeń niż nowo przybyły do Black Mesy naukowiec, dzięki czemu możemy się całkiem sporo dowiedzieć o kulisach sławetnego eksperymentu.

Niestety dodatek ten - w przeciwieństwie do OpFor, jest już taki sobie. Przede wszystkim za krótki: choć ma trzydzieści poziomów - można go ukończyć w sześć godzin! Poza tym, mimo zawartego w nim HD Packa (od High Definition) polepszającego wygląd postaci i broni w Half-Life'ie, engine ma już swoje lata i tutaj niestety to widać - a choć wygląd to nie wszystko, wraz z tymi sześcioma godzinami nie zostawia on najlepszego wrażenia. Dobrze chociaż, że wspomniany HD Pack wpływa na oryginalny Half-Life oraz Opposing Force. No i że na Blue Shift można obecnie trafić w opakowaniu zbiorczym, a wtedy jego długość nie stanowi już problemu.

Half-Life

O klasie tej gry najlepiej świadczy (poza liczbą sprzedanych kopii oraz faktem, że nadal znajduje się na półkach) liczba otrzymanych przez nią wyróżnień, które w sumie można by na nasze przetłumaczyć jako „gra roku": od listopada 1998 roku otrzymała ich ponad pięćdziesiąt! Dodatkowo Half-Life został także wyróżniony tytułem „najlepsza gra na PC w historii" przez „PC Gamer" (w listopadzie 1999 roku, a więc w rok po premierze gry!), otrzymał również - w roku 1999 - siedem nagród przyznawanych przez innych twórców gier komputerowych na Computer Game Developers Conference, między innymi jako „najlepsza gra na PC" i „najlepsza gra imprezy".

„Good morning and welcome to the Black Mesa Transit System..."

Jednak nagrody nagrodami, a o czym jest sama gra? Gracz wciela się w młodego naukowca Gordona Freemana, który właśnie przybywa do wielkiego podziemnego kompleksu badawczego Black Mesy. Po krótkim opcjonalnym treningu dostaje się pierwsze zadanie. I nie, nie chodzi wcale o eliminację wrogów, a przepchanie wózka z próbkami - w końcu jesteśmy naukowcem, a nie płatnym mordercą. Niestety eksperyment nie do końca się udaje i w kompleksie pojawiają się niezbyt przyjaźni Obcy. W sporych ilościach! A my mamy jedynie łom!

Przed Half-Life'em gry FPP kojarzyły się wszystkim z hordami wrogów do rozwalenia oraz kolorowymi kluczami i przyciskami otwierającymi drzwi. Dopiero po ukazaniu się dzieła Valve przestano jednoznacznie utożsamiać ten gatunek z bezmyślną strzelaniną - bo tutaj głównym zadaniem gracza było przeżyć. Czuło się zarówno ogrom podziemnego kompleksu, jak i skrajną „nieciekawość" sytuacji. W dodatku gracz nie był jedyną osobą, która przeżyła otwarcie szczeliny między wymiarami: Freeman otrzymywał pomoc od innych naukowców, a także służb bezpieczeństwa, ze słynnym Barneyem na czele. Poza tym był jeszcze choćby pojawiający się gdzieś w tle tajemniczy „garniturowiec" z aktówką, że o podróży na planetę Obcych nie wspomnę. Gra w każdym razie była wielka już w chwili premiery, jednak niesamowity sukces w równie wielkim stopniu zawdzięcza także dodatkom i modom, o których już za chwileczkę.

Half-Life w kinach? Nieprędko - najpierw Valve chce być pewne, że film będzie równie dobry, co gra. Mimo bardzo wielu ofert nie zgłosił się jeszcze nikt, kto by wiedział, jak to osiągnąć.

Half-Life na PlayStation®2

Próba wejścia na rynek konsol była średnio udana. Gra została wprawdzie specjalnie przystosowana do PlayStation 2 przez Gearbox Software (autorów oficjalnych dodatków do Half-Life'a) - otrzymała ładniejszą oprawę graficzną, zmieniono poziomy, dodano więcej postaci i nowy tryb gry kooperatywnej, a i tak od premiery w 2001 roku sprzedała się jedynie w pół milionie kopii. Może gdyby proporcje były odwrotne, liczbę tę uznać by można za całkiem niezłą, ale skoro na PC Half-Life'a sprzedano piętnaście razy więcej, wersji konsolowej za sukces nie uznano. Jednak co tu się dziwić, skoro FPP bez myszki i klawiatury to już nie FPP, a jedno Halo czy inne Time Splitters wiosny nie czynią. Zwłaszcza że i do rozgrywek w sieci na poziomie osiągniętym przez PC konsolom jeszcze trochę brakuje.

Oficjalnie sponsorowane mody

Counter-Strike

(oficjalna strona: http://www.counter-strike.net)

Po raz pierwszy ukazał się 18 czerwca 1999 roku i wraz z kolejnymi ulepszeniami stał się tak popularny, że chyba nie trzeba go nikomu przedstawiać. Przez długi czas grało weń online więcej graczy niż we wszystkie pozostałe gry multi razem wzięte - w dowolnym momencie dnia i nocy liczono ich w dziesiątkach tysięcy. W zasadzie oficjalna strona Valve podaje nawet tę informację w czasie teraźniejszym, ale brakuje daty ostatniej aktualizacji, a nie tak dawno miały miejsce premiery Battlefielda oraz Enemy Territory, więc dane te mogą już być nieaktualne. Gdyby jednak - mimo wszystko - ktoś dopiero teraz pierwszy raz o tym tytule usłyszał, spieszę z krótkimi wyjaśnieniami.

Otóż, CS to najprościej rzecz ujmując - mod (choć dostępny jest również jako samodzielna gra, tyle że wtedy trzeba za nią płacić, co - jeśli ma się już Half-Life, niezbyt się kalkuluje) umożliwiający sieciowe pojedynki dwóm drużynom: terrorystów oraz antyterrorystów. Co przesądziło o jego sukcesie? Przede wszystkim wymusza on grę drużynową. To nie deathmatch w Quake'u, w pojedynkę niczego się tu nie zdziała: nie ma apteczek, a pancerze mają formę kamizelek kuloodpornych, które można kupić jedynie na początku misji. W dodatku po śmierci można już tylko czekać na koniec rundy, a że bronie to tutaj nie tylko realistyczne modele, ale i równie realistyczne obrażenia, więc wystarczy ułamek sekundy i można tylko patrzeć na poczynania innych. Jakby tego było mało, narzędzia pracy trzeba tutaj kupować za gotówkę otrzymywaną w zależności od tego, jak dobrze nam idzie - i jest to możliwe jedynie na początku misji. Wszystko to sprawia, że CS to nie prosta strzelanka, a realistyczny (a przy tym jak najbardziej grywalny) symulator działania sił specjalnych. Przyciąga to wprawdzie „innych ludzi" niż tych od Quake'a czy UT, ale jak się okazało, właśnie miłośnicy rozgrywek drużynowych stanowią większość wśród graczy online.

W końcu mod ten przestał być tylko modem i został jak najbardziej oficjalnie zauważony przez Valve, a jego twórcy zaczęli ściśle z firmą współpracować. Dzięki temu rozpoczął on także życie jako pełnoprawna gra, sprzedawana w sklepach - na płycie umieszczono po prostu wszystko to z Half-life'a, co do uruchomienia CS niezbędne. Nadal jednak dostępny jest on również jako darmowy mod, od którego przecież wszystko się zaczęło.

Strony, które trzeba odwiedzić

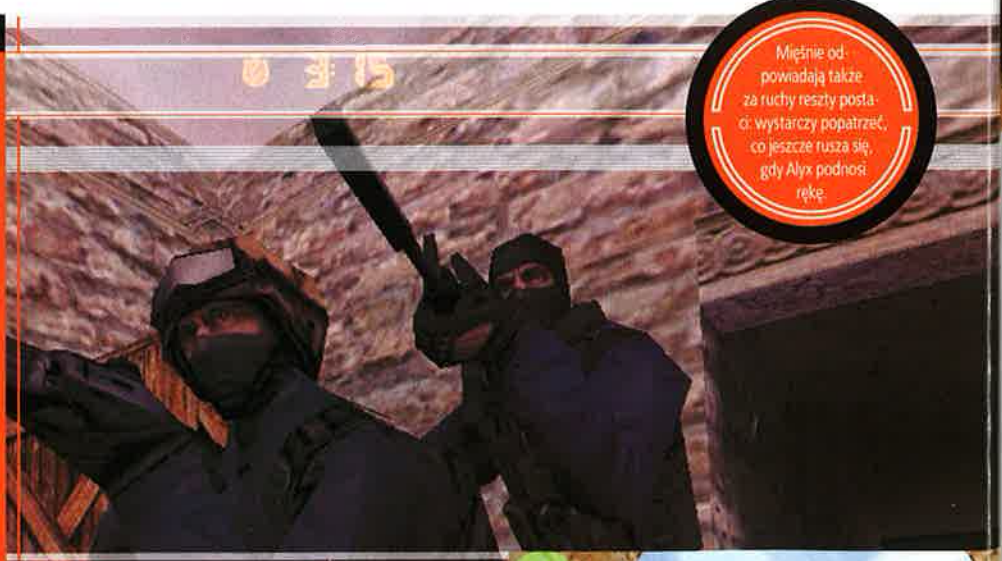
Planet Half-Life
http://www.planethalflife.com
Największe źródło informacji o Half-Life'ie i wszystkim, co z nim związane.

Valve
http://www.valvesoftware.com
Twórcy Half-Life'a - niestety za wiele informacji to tutaj nie ma.

Sierra
http://www.sierra.com
Wydawcy Half-Life'a i większości dodatków (jedynie Day of Defeat został wydany przez Activision) - stąd można ściągnąć wszelkie oficjalne patche i dodatki.

Half-Life Project Nostalgia
http://www.planethalflife.com/nostalgia/
Niemal wszystko to, co związane jest z historią Half-Life'a, to tutaj można między innymi znaleźć pierwsze obrazki i arty z gry, pochodzące jeszcze z jej pierwszej wersji (zarzuconej po roku pracy nad nią!).

Half-Life
o mały włos w ogóle nie ujrzałby światła dziennego! Mniej więcej po roku od rozpoczęcia prac nad nim projekt niemal porzucono. Na szczęście zaczęto wszystko od nowa, a efekt tej decyzji stał się jedną z najlepszych gier wszech czasów.



Mięśnie odpowiadają także za ruchy reszty postaci: wystarczy popatrzeć, co jeszcze rusza się, gdy Alyx podnosi rękę

To nie deathmatch w Quake'u - w pojedynkę niczego się tu nie zdziała: nie ma apteczek, a pancerze mają formę kamizelek kuloodpornych, które można kupić jedynie na początku misji.

Team Fortress Classic

(oficjalna strona: http://tfc.sierra.com)

W zasadzie to już Team Fortress 1.5, bo taką nazwę obecnie nosi. Jako dodatek do Half-Life'a pojawił się po raz pierwszy w kwietniu 1999 roku, w patchu 1.0.0.9. Pierwotnie zaś Team Fortress był modem do Quake I, potem jednak zamiast do QII, jego kolejne wcielenie stało się częścią HL. Jest to kolejny mod nastawiony na grę drużynową, w dodatku także jeden z najpopularniejszych w Sieci, choć pod względem liczby graczy ustępuje CS. Gracze mogą tutaj wybrać jedną z dziewięciu klas postaci: na przykład medyka, inżyniera, zwiadowcę, żołnierza czy operatora ciężkiego uzbrojenia, by następnie - razem z pozostałymi członkami drużyny, ruszyć do boju przeciw drugiej drużynie.

Każda z klas ma własne zdolności specjalne, własne uzbrojenie i co za tym idzie, promuje inny styl gry. Nie jest to już jednak aż tak realistyczny mod jak CS (tutaj liczy się przede wszystkim akcja), choć i tak w pojedynkę nie ma tu co liczyć na sukces. Jak to gdzieś w jego opisie napisano „Ja w Team Fortress nie istnieje!".

Day of Defeat

(oficjalna strona: http://www.dayofdefeat.com)

Ostatni wielki gracz na scenie modów do Half-Life'a pojawił się po raz pierwszy w styczniu 2001 roku. Jest to kolejny mod drużynowy - tyle tylko, że osadzony w realiach drugiej wojny światowej. Stronami konfliktu są Alianci i Oś. Podobnie jak w przypadku TCF, gracz może tutaj wybrać dla postaci jedną z kilku klas (należącą do jednej z trzech stron: Amerykanów, Brytyjczyków i Niemców), każda z innym uzbrojeniem i rolą do wypełnienia na polu walki (jest np. snajper i strzelec z CKM-em, a także parę klas szturmowych). Nie ma jednak medyka, a sama rozgrywka bardziej przypomina Counter-Strike'a - jest po prostu bardziej realistyczna.

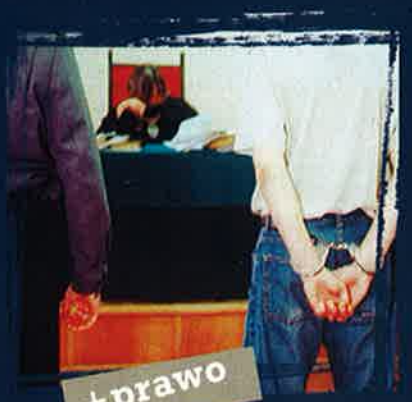
Wersja 1.0 DoD trafiła, podobnie jak wcześniej CS, do sklepów jako samodzielny produkt (wydane w maju 2003 roku przez Activision), ale jeśli macie już Half-Life'a, możecie go jak najbardziej legalnie ściągnąć za darmo z Internetu. I warto to zrobić, bo po zainstalowaniu go bitwy drugiej wojny światowej staną przed wami otworem - jest tu ponad tuzin map na tych bitwach właśnie wzorowanych (między innymi Caen, Anzio, Avalanche, Kraftstoff, Glider i Merderet), co - z wiernie odtworzonym uzbrojeniem i umundurowaniem - zapewni wam wiele niezapomnianych wrażeń.

Inne mody, na które warto zwrócić uwagę

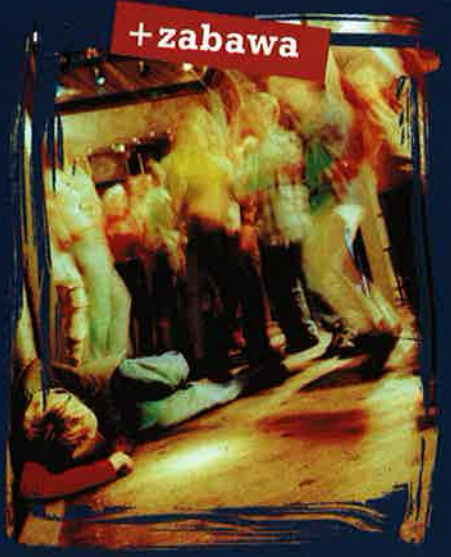
Jest ich od zatrzęsienia! Nawet pobieżne przedstawienie wszystkich zajęłoby albo więcej miejsca niż cały artykuł, albo też posypałyby się na nas gromy za opuszczenie jakiegoś, z mnóstwem bojowo nastawionych fanów. Dlatego też ograniczyliśmy się jedynie do tych oficjalnie sponsorowanych przez Valve - a jeśli ciekawi was, co jeszcze można z Half-Life'a wyczarować, odwiedźcie stronę Planet Half-life, a modów zarówno single, jak i multi, nowych map, totalnych konwersji i co tam jeszcze komu po głowie chodzi, znajdziecie całe mnóstwo.

Edytor do gry (zwany Hammerem) pojawi się jeszcze przed jej premierą - i będzie oczywiście do ściągnięcia za free.

NARKOTYKI



Narkotyki
to nie tylko uzależnienie,
choroby psychiczne i inne
problemy zdrowotne,
ale to często trudne
do przewidzenia zdarzenia,
które komplikują życie tobie
i twoim najbliższym.



= niebezpieczne związki

Chcesz więcej wiedzieć o narkotykach?
Szukasz pomocy dla siebie lub bliskich?

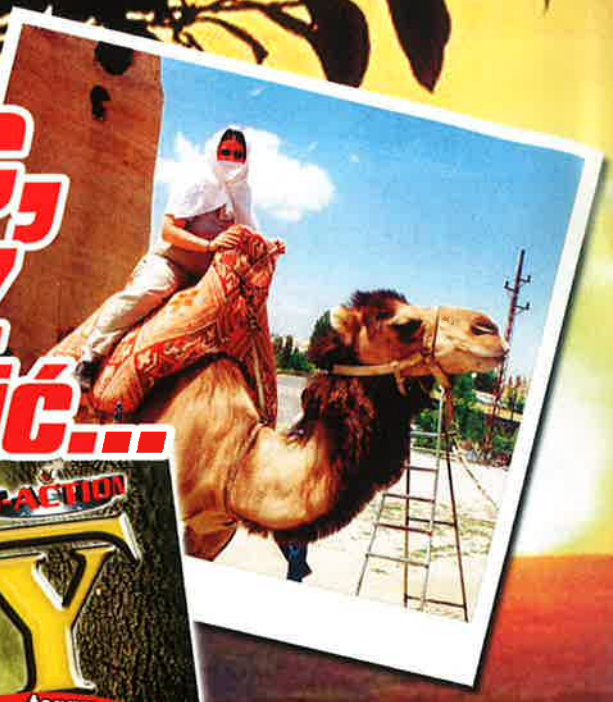
ZADZWOŃ Antynarkotykowy Telefon Zaufania **0 801 199 990**

czynny codziennie 16^{00} - 21^{00}

całkowity koszt połączenia 35 gr

Ogólnopolska Kampania Krajowego Biura ds. Przeciwdziałania Narkomanii „Narkotyki - najlepsze wyjście nie wchodzić"

Podróżując, nie musisz się więcej nudzić...



W numerze: 32 strony opowiadań!

Skutecznie kradniemy ci wolny czas

CD-ACTION

NOWE WYDANIE SPECJALNE W KIOSKACH OD 1 LIPCA!

Witajcie ponownie w Gamewalkerze. Mamy nadzieję, że ta nowa formuła przypadła wam do gustu. A jak się nie podoba – to napiszcie, co jest w nim nie tak. Mile widziane są również sugestie odnośnie pytań, na które moglibyśmy odpowiadać w naszych gamewalkerowskich ankietach.

GAME WALKER

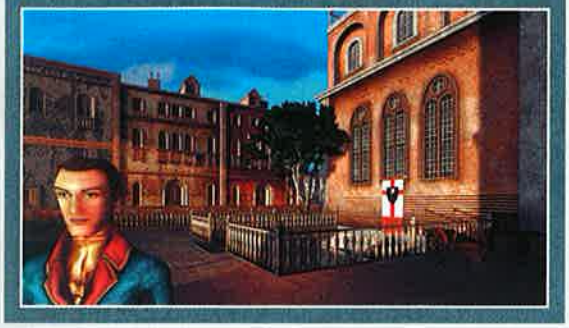
STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 17 GIER
AKCJA - 1 ARCADE - 1 CRPG - 1 FPS - 2 PRZYGODOWA - 3 RTS/STRATEGIA - 3 SIM - 3 SYMULATOR - 3

Casanova

GATUNEK: PRZYGODÓWKA
PODOBNE DO: ZORRO, WEHIKUŁ CZASU
WYMAGANIA: P366, 64 MB RAM, 300 MB WOLNEJ PRZESTRZENI NA HD, WIN95/98/ME/2000/XP, AKCELERATOR
OCENA: 7
AUTOR RECENZJI: EGM
INTERNET: HTTP://CASANOVA.ARXELTRIBE.COM
DEMO: NIE MA
STRONA: 60
TESTOWANE NA: P800, 256 MB RAM (ZDARZYŁO SIĘ KILKA OKROPNYCH ZACIACHÓW, A RAZ UTKNĄŁEM „NA AMEN" - PODCZAS SIĘGANIA PO KLUCZ W GILDII SOLNEJ ZNIKA WĘDKA I "PRASZCZA), WALEK"; GRA WYDAJE SIĘ LEKKO NIEDOPRACOWANA)

OD AUTORA: Ambitnie zrobiona przygodówka z ciekawą fabułą – niestety niedopracowana (brak synchronizacji między mową a dźwiękiem podczas dialogów).

SMUGGLER: Dość archaiczne - z wyglądu - a w dodatku ahistoryczne nawet, ale pograć można - choć autorzy niepotrzebnie (co za głupia moda?) wprowadzają do gry elementy akcji. Jak mam chęć na rozmaite akcje, włączam Raymana albo MK... tu chciałbym TYLKO popracować głową.
GEM: Pograłem chwilę i - nieco zmęczony wysokim poziomem zagadek i trudnością walk - zarzuciłem Casanovę na rzecz Casanundy - drugiego największego kochanka na Dysku (ale się stara!).
ELD: Tak jak ty się starasz na pakerni... Tylko starasz. ;)
QN'IK: A mnie w Casanovie rozbawiły walki. Klawiszologia do nich zajmuje pół klawiatury, a ja pokonywałem wszystkich dwoma przyciskami. Elementy zręcznościowe zaliczam na minus, ale w sumie z oceną się zgadzam.
ALLOR: Klawisze na pół klawiatury? Toż to nowy Mortal Kombat! I to w przygodówce??? Cóż, po gadaniu z mrówkami to kolejny powód, by trzymać się od nich z daleka.
JEDI: Przygodowo-zręcznościowy Casanowa? Sama kombinacja już brzmi obscenicznie.



Casino, Inc.

GATUNEK: TYCOON
PODOBNE DO: CASINO EMPIRE
WYMAGANIA: 450 MHZ, 64 MB RAM, WIN 98SE/ME/2000/XP, KARTA GRAFIKI 16 MB
OCENA: 6+
AUTOR RECENZJI: HUT SĘDZIMIR
INTERNET: WWW.CASINOINCGAME.COM/CASINOL.HTM
DEMO: DVD, 08/03
STRONA: 58
TESTOWANE NA: AMD 1600+, 256 MB RAM, GEFORCE 2MX (ŚMIGAŁO - ALE TO NIC DZIWNEGO, PRZY TAKICH WYMAGANIACH MINIMALNYCH)

OD AUTORA: Tycoon w Las Vegas - temat niezły, ale jak dotąd nie doczekał się naprawdę dobrej, odpowiednio rozrywkowej realizacji. Casino, Inc. być może jest nawet najlepszą produkcją poświęconą rozkręcaniu hazardowego biznesu, ale sama w sobie nie jest wcale grą powalającą. Za dużo niedoróbek, za dużo błędów w designie. Polecam tylko zapalonym miłośnikom tematu.

SMUGGLER: Dla mnie - za toporne wizualnie i przeładowane masą zupełnie zbędnych bzdecików. Do tego męczące sterowanie. Nawet dema nie chciało mi się przejść do końca, a co dopiero całą grę. Raczej porażka. Dałbym 5.
CZARNY IWAN: Jeśli wydaje ci się, że będziesz grał przy zielonym stoliku - spodziewaj się raczej, że znajdziesz się na zielonym... trawniku.
ELD: Tam powinna wylądować nasza reprezentacja po meczu ze Szwecją. ;)
MAC ABRA: Jezu, nie rozdrapuj ran. :(
ALLOR: Spoko, będzie dobrze - młodziki przegrali z Burkiną Faso 4:0. ;)
JEDI: A jeśli już jesteśmy przy temacie, ja tylko wspomnę, że bardzo lubię szpinak.

Chrome

GATUNEK: FPS
PODOBNE DO: IGI2, DEUSEX
WYMAGANIA: PIII 800 MHZ, 256 MB RAM, WINDOWS 98/ME/2K/XP, AKCELERATOR Z 32 MB
OCENA: 9
AUTOR RECENZJI: ALLOR
INTERNET: WWW.CHROMETHEGAME.COM
DEMO: 07/2003
STRONA: 84
TESTOWANE NA: AMD XP 2000+, 256 MB RAM, WIN 98, GEFORCE 4200 (I PRAWDĘ POWIEDZIAWSZY, PRZYDAŁOBY SIĘ WIĘCEJ PAMIĘCI, BO POZIOMY WCZYTUJĄ SIĘ NIECO ZBYT DŁUGO...)

OD AUTORA: Jeden z niewielu rodzimych tytułów, który może śmiało konkurować z najlepszymi. Ba, nie tylko konkurować - jeśli chodzi o wygląd map i ich wielkość jest po prostu the best! A i do reszty - może poza animacją ruchów postaci - nie ma się co czepiać. Teraz Polska!

JEDI: No proszę, okazuje się, że Polacy potrafią nie tylko siedzieć i na wszystko i wszystkich narzekać - to się chwali.
SMUGGLER: Chrom ma to do siebie, że błyszczy. I gra też będzie błyszczeć - nie tylko w Polsce. Doom 3 czy HL2 są poza jej zasięgiem - ale bez problemu powinna się znaleźć w pierwszej piątce najlepszych FPS roku 2003. Brawo!

MAC ABRA: Muszę to powiedzieć, ;) grafikę ma dużo lepszą niż Descent 3. :))))
(Dowcip zrozumiały dla wąskiego kręgu wtajemniczonych, za co przepraszam.)
ELD: Nieźle, nieźle... chyba będziemy musieli zaprzestać naszych dowcipów o umiejętnościach polskich programistów.
GEM: Moim zdaniem, lepszy niż Unreal II. Są rzeczy, które mnie w Chrome'ie drażnią, jak choćby „nieco" zawyżony poziom trudności i bardzo długie czasy wczytywania misji, jednak wciąż mam zamiar zobaczyć outro gry.

Colin McRae 3

GATUNEK: SAMOCHODÓWKA
PODOBNE DO: COLIN 2, RALLISPORT CHALLENGE, RALLY TROPHY
WYMAGANIA: PIII 733 MHZ, 128 MB RAM, WIN 98/ME/2K.XP, AKCELERATOR Z 32 MB
OCENA: 9+
AUTOR RECENZJI: ALLOR
INTERNET: WWW.CODEMASTERS.COM/COLINMCRAE3/
DEMO: 08/2003
STRONA: 64
TESTOWANE NA: AMD XP 2000+, 256 MB RAM, WIN 98, GEFORCE 4200 (MAKS. DETALE I 1024 X 768 - DZIAŁAŁO SUPER! ALE NA GEFORCE 2MX LEDWO SIĘ DA GRAĆ...)

OD AUTORA: Po prostu najlepsza symulacja rajdów samochodowych na PC! Jest niesamowicie wciągająca, świetnie wygląda i tylko szkoda, że nie ma trybu multi, a w mistrzostwach można jeździć jedynie Fordem Focusem... Ale przy klasie reszty gry to doprawdy drobnostki.

SMUGGLER: Not bad, not bad - gdy się ma gamepad. A jak się nie ma, to... (e... rymu mi zabrakło...). To się gra gorzej. :) Ale ogólnie to jest ładne, dynamiczne, może o realizmie jazdy dałoby się ciut podyskutować?

JEDI: Ja nie przepadam za tego typu gierkami, ale za to lubię szpinak.

GEM: Dla twardo rdzeniowych symulantów - zbyt zręcznościowe. Dla lubiących pojeździć tak jak ci tam, w telewizji - dzieło sztuki.

Allor

- **Mój pierwszy komputer:** Timex 2048 - coś jak Spectrum, ale z lepszą klawiaturą i interfejsem joya.
- **Kupiłem go:** w 1987 - po paru dniach stania w kolejce przed Składnicą Harcerską (stała mamuśka, za młody wtedy na to jeszcze byłem).
- **Pierwsza gierka, którą pamiętam:** Pong, stała w kinie we Wrocławiu (*); z komputerowych najlepiej pamiętam Saboteura - odpowiada za pierwszą zarwaną noc.
- **Pierwsza gra, którą ukończyłem:** Saboteur - potem zajmowało to już parę minut! Pierwszy tekst o grach/komputerach opublikowałem w: „CD-Action", a co to było, to nawet najstarsi górale nie pamiętają (**).
- **Komputer, o jakim najbardziej marzyłem:** pierwszy - od niego wszystko się zaczęło. Mimo że na magnetofon do niego musiałem czekać ponad miesiąc (przepisywało się listingi z Bajtka... ale to było to!).
- **Obecnie mam:** XP1600+, 512 MB RAM, GeForce 2 MX i modem w Dialogu. :(
- **Chciałbym dokupić do niego:** kartę graficzną, jakiegoś GeForce 4 lub FX - ale z tym poczekam do premiery Half-Life 2 - choć gdybym miał wybór, wolałbym szybszy dostęp do Sieci.

(*) w „Śląsku". Sam też tam grałem - Smuggler
(**) Incubation, bodaj w 11/97 - Mac Abra

CormaC

- **Mój pierwszy komputer:** Atari 130XE (tak, tak - full wypas ze 130 KB pamięci!) z magnetofonem
- **Kupiłem go:** nie wiem dokładnie, za ile, bo to był prezent. Ale zdaje się, że chodziły wtedy (około '91 roku) po jakieś 3 mln starych złotych.
- **Pierwsza gierka, którą pamiętam:** Prince of Persia u znajomego, cztery gry na cartridge'ach do Atarynki: Load Runner, Moon Patrol, Miss Pacman i Space Invaders (ta ostatnia gierka wymagała 16 KB pamięci - z moją hi-endową Atarynką nie balem się, czy załapię się na zalecane wymagania).
- **Pierwsza gra, którą ukończyłem:** Chińczyk
- **Pierwszy tekst o grach/komputerach opublikowałem w:** magazynie „IO" (spoczywaj w pokoju...).
- **Komputer, o jakim najbardziej marzyłem:** zależało od okresu. Najpierw chciałem mieć jakikolwiek, potem Atari ST, Atari Falcon, Amisię 600, konsolę Atari Jaguar. O PC nawet nie marzyłem (bynajmniej nie dlatego, że nie był na „A").
- **Obecnie mam:** Duron 1,2@1,33, 256 MB RAM, Radeon 8500LE
- **Chciałbym dokupić do niego:** porządny monitor, porządny procesor, więcej RAM-u... hm... czas zejść na ziemię i nabyć wreszcie pokrywkę na klawiaturę (bo mi pękła).

Downtown Run

GATUNEK: WYŚCIGI
PODOBNE DO: E-RACER
WYMAGANIA: P 500 MHZ, 128 MB RAM, WIN 98SE/ME/2000/XP, AKCELERATOR 32 MB Z T&L
OCENA: 6+
AUTOR RECENZJI: QN`IK
INTERNET: WWW.UBI.COM
DEMO: BRAK
STRONA: 91
TESTOWANE NA: CELERON TU-ALATIN 1,2 GHZ, 256 MB RAM, GEFORCE 2MX (DZIAŁAŁO NIEŹLE, CHOĆ NIE Z NAJWYŻSZYMI DETALAMI)

OD AUTORA: Nie za bardzo jest się tu do czego przyczepić - niby wszystko jest na swoim miejscu, ale... Jakoś stary e-Racer bardziej mi przypadł do gustu, być może ze względu na brak zbędnych power-upów. Warto jednak zaznaczyć, że w DR mamy dużo ciekawych trybów rozgrywki, a efekty graficzne też nie wypadły psu spod ogona...

SMUGGLER: Przyszedłem, zagrałem, zniewnątem. Poszedłem nudzić się gdzie indziej. Ot, taka sobie ścigałka. Nic ponad standard - poza modelami pojazdów, które są... poniżej standardu. Piąteczka.

GEM: Jeśli wszyscy narzekają - skąd to 6+?

SMUGGLER: Zapytaj - skąd u Qnika ten nowy samochód pod redakcją? :)

ELD: Jako ich dobry kolega zadzwonię do Straży Miejskiej, bo tu chyba parkować nie można.
A co ten &#^@#^ burżuj będzie się rozbijał?

CORMAC: Jak za recki wyścigówek dają samochody, to co dają za symulatory lotu? :) Bo jestem elastyczny i mogę pisać o wszystkim. ;)

MAC ABRA: To może ja zrecenzuję tę, no - Lulę albo Wyspę Miłości? Albo nie - dajcie mi Steel Panthers! Zawsze chciałem mieć Królewskiego Tygrysa w ogródku!

ALLOR: Kurczę, szkoda, że to nie mi przypadło do recenzji Galactic Civilizations. ;)

JEDI: A ja recenzuję szpinak w pobliskiej restauracji.

Ghost Master

GATUNEK: LOGICZNA/SIM
PODOBNE DO: THE PARTNERS
WYMAGANIA: 450 MHZ, 128 MB RAM, WIN 98SE/ME/2000/XP, KARTA GRAFICZNA 32 MB
OCENA: 8+
AUTOR RECENZJI: CONSTANTY FOCH
INTERNET: WWW.GHOSTMASTER.COM
DEMO: JEST W SIECI, WKRÓTCE U NAS?
STRONA: 92
TESTOWANE NA: AMD 1600+, 256 MB RAM, GEFORCE 2MX (DZIAŁAŁO BARDZO PŁYNNIE, Z WSZYSTKIM NA FULL)

OD AUTORA: Świetny - a przede wszystkim świeży - pomysł, bardzo solidne wykonanie i tyle humoru, i grywalności, ile w rzadko której grze. Jak na wszystko, co oryginalne, na Ghost Mastera czekałem ze sporymi oczekiwaniami - ale gra, co zdarza się rzadko, nie zawiodła żadnego z nich. Boo!

GEM: I ain't affraid of no ghost! Klimat i grywalność hitu sprzed lat - Dungeon Keepera.

SMUGGLER: A mi się przypomina i Ghostbusters (film), i Dungeon Keeper. Jak powiew chłodnego powietrza na rozpalonej słońcem ulicy. Warto!

CORMAC: Zwariowany klimat, bajkowa grafika, luz i humor. Do tego świeży pomysł - przyłączam się do zachwytów.

QN`IK: To ja je może nieco ostudzę. Ta gra nie ma opcji zapisu w dowolnym momencie! Wrr...!

ELD: Ghost Master? To zrobili grę o naszym adminie? W sumie się nie dziwię, skoro już była gra poświęcona mnie (BattlefiELD 1942).

SMUGGLER: Phew, w Smuggler's Run ty grał? A?

ALLOR: A grał - ale jakiś taki cienki był. :P

JEDI: A ja jestem przyzwyczajony do gier o mojej rodzince, ale o szpinaku jeszcze nikt gry nie zrobił, bu!

Czarny Iwan

- **Mój pierwszy komputer:** Amiga 500 z dyskiem twardym 20 MB - wył jak startujący odrzutowiec.
- **Kupiłem go:** w 1992 r. Za ciężko zarobione pieniądze rodziców.
- **Pierwsza gierka, którą pamiętam:** Tenis. Mój kolega miał amerykański automat, który podłączało się do telewizora (ruskiego).
- **Pierwsza gra, którą ukończyłem:** Wings.
- **Pierwszy tekst o grach/komputerach opublikowałem w:** „PC Shareware" (1996)
- **Obecnie mam:** Durona poniżej 1 GHz i resztę komponentów z muzeum, ale nie narzekam. Wyciskam na nim Battlefield 1942, chodzi płynnie.
- **Chciałbym dokupić do niego:** jakąś fajną, długonogą blondynkę...

El General Magnifico

- **Mój pierwszy komputer:** XT 6 MHZ bez twardego dysku, karta graficzna Hercules, jednobitowa paleta barw (dwa kolory - zielony i czarny, bez myszy).
- **Kupiłem go:** w 1991 r., wymiana za magnetowid.
- **Pierwsza gierka, którą pamiętam:** Mach3.
- **Pierwsza gra, którą ukończyłem:** Space Quest 1.
- **Pierwszy tekst o grach/komputerach opublikowałem w:** „Komputer Studio" - solucję jakąś.
- **Komputer, o jakim najbardziej marzyłem:** marzę o kilku rzeczach, ale komputera wśród nich nie było i nie ma.
- **Obecnie mam:** Athlon 2000, 512 MB DDRAM, 60 GB HD, GeForce4 128 MB, drugi komp Pentium 800, 256 RAM GeForce 2.
- **Chciałbym dokupić do niego:** porządną kartę graficzną.

GTA III: VICE CITY

GATUNEK: GRA AKCJI
PODOBNE DO: GTA III , MAFIA
WYMAGANIA: PII 850, 256 MB RAM, KARTA GRAFICZNA GEFORCE 264 MB RAM, DOBRA KARTA DŹWIĘKOWA, CDX32
OCENA:10
AUTOR RECENZJI: CROCKETT
INTERNET: WWW.ROCKSTARGAMES.COM
DEMO: NIESTETY NIE MA
STRONA: 50
TESTOWANE NA: ATHLON 2000+ XP, 512 MB RAM, GEFORCE 4 MX, SOUND BLASTER AUDIGY (Z MAKSYMALNĄ ILOŚCIĄ EFEKTÓW I SZCZEGÓŁÓW GRA WYGLĄDA WYJĄTKOWO UROKLIWIE, ŻADNYCH ZACIĘĆ. BARDZO POPRAWNIE (NIEZNACZNE TYLKO DRAPANIE) GRA WYGLĄDAŁA NA P800, GEFORCE 2, 256 MB RAM)

OD AUTORA: REWELACJA!

EGM: Pozwolę sobie wyrazić opinię wierszem w formie popularnych niegdyś "moskalików": a kto powie, że VICE CITY nie jest godne mych zachwytów, ten zostanie na pal wbity za kościołem karmelitów.
SMUGGLER: A kto powie, że gra wtórna jest lub głupia, temu jutro woń zaleci, woń nieładna, bo woń trupia. Też potrafię rymować. Poza tym gierka bardzo mi się podoba - lepsza IMO niż GTA 3. No i te aluzje do serialu „Miami Vice".
GEM: Vice City ukończyłem trzykrotnie. Dwa razy na PS2 i raz na PC, robiąc obrazki do solucji, którą znajdziecie w tym numerze. I powiem jedno - mimo że ostatnim razem od początku wiedziałem - co, gdzie i jak - nadal się bawiłem znakomicie! Ciekawe, kiedy San Andreas... Że nie wspomnę o GTA4...
HUT SENGEE: No, co tu można więcej dodać - najlepsza zabawa dla dużych chłopców? Dobrze, że wyszła wreszcie na PC, bo to za dobra gra, aby trzymać ją tylko dla posiadaczy Plejstacji.
QN`IK: Jak to było? "Jadę, jadę na motorze, wicher mnie w koszulę dmie"? ☺ A cała gra - rewelacja, choć nowatorską raczej nazwać jej nie można. Wg mnie - 9+.
ALLOR: Mógłbym się zgodzić, że jedynie 9+, ale tylko dlatego, że na klawiaturze nie jeździ się już tak doskonale jak na padzie na PS2. Ale nie zgodzę się, bo nawet na klawiszach jest po prostu super!
ELD: Cóż... mój sprzęt nie pociągnął GTA 3, więc od Vice City trzymałem się z daleka.
JEDI: A ja kupię konsolę i dopiero wtedy to coś przetestuję, oczywiście zajadając szpinak.

Kostucha
Just One Fix

GATUNEK: PLATFORMÓWKA
PODOBNE DO: OUT OF THIS WORLD
WYMAGANIA: P450 MHZ, 128 MB RAM, KARTA GRAFIKI 16 MB, CD-ROM X4, 0,5 GB NA HDD, WINDOWS 98/ME/2000/XP, DIRECTX 8.0
OCENA: 5
AUTOR RECENZJI: CZARNY IWAN
INTERNET: WWW.LKAVALON.COM
DEMO: JEST W SIECI
STRONA: 72
TESTOWANE NA: AMD 1600+, 256 MB RAM, GEFORCE 2MX (NO, JAKBY JESZCZE BYŁY PROBLEMY, MUSIAŁBYM SIĘ POCHLASTAĆ)

OD AUTORA: Rozrywka na parę godzin, nie więcej. Szybko się znudzicie kostuchą i jej makabryczną misją.

SMUGGLER: Nieco, że tak powiem, dosłowne - cięci kosą (dość obleśni zresztą) grzesznicy zamieniają się w fontannę krwi i flaków. Lubię czarny humor, ale właśnie dlatego, że lubię - Kostuchy do tego gatunku nie zaliczę. To jakby „Kiepskich" nazwać „filmem w stylu Pratcheta". Brrr...
ALLOR: Śmierć to jest dobra, ale w „Świecie Dysku" - tutaj to jakieś takie nie wiadomo co...
MAC ABRA: Jakie życie, taka śmierć, trala lala...
JEDI: Jadajcie szpinak, to was kostucha nie ruszy - jest zdrowiutki!

Il2 Sturmovik
The Forgotten Battles

GATUNEK: SYMULATOR
PODOBNE DO: EAW, ALE NAJBARDZIEJ DO IL2 STURMOVIK :)))
WYMAGANIA: PIII 800 MHZ, 256 MB RAM, 1,1 GB NA HDD, WIN98/ME/2000/XP AKCELERATOR: 32 MB TO MINIMUM
OCENA: 8+
AUTOR RECENZJI: PEPIN KROOTKI
INTERNET: WWW.IL2STURMOVIK.COM
DEMO: BRAK
STRONA: 62
TESTOWANE NA: AXP 2100+, 512 MB DDRAM, GEFORCE MX440 (W 1024 X 768 PŁYNNIUTKO, DOPÓKI NIEBA NIE WYPEŁNI ZBYT DUŻO ŻELASTWA I DYMU)

OD AUTORA: Maksymalnie poprawiony i odświeżony Il2 Sturmovik. Ma parę niedociągnięć, lecz to i tak jedna z tych gier, które chciałbym zabrać ze sobą na bezludną wyspę. Rozległe rosyjskie przestrzenie robią tu piorunujące wrażenie. Cacuśne modele samolotów. Do tego nasz PZL P11 jak prawdziwy.

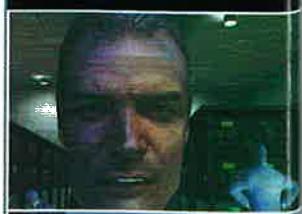
GEM: Tylko dla twardo rdzeniowych symulantów. Próby łajtowego pofruwania kończą się boleśnie.
MAC ABRA: Czego boleśnie doświadczyłem. :(Ale że można polatać PZL P-11c - warto się pomęczyć.
ELD: Równie dobrze mógłbyś motolotnią. Nie to, że mam coś do poczciwych „jedenastek", ale we wrześniu dużych szans nie miały.
MAC ABRA: Co nie zmienia faktu, że miło sobie na nich pohasać. A jak już zdejmiesz szkopa, masz naprawdę sporo satysfakcji.
ALLOR: Równie dużo masz jej, gdy po raz pierwszy się uda oderwać od ziemi, że o lądowaniu nie wspomnę - a tutaj to wcale nie takie proste!
JEDI: Zawsze można z krzykiem zerwać się z siedzenia i przebiegając po drugim pilocie, wyskoczyć ze spadochronem i manetką w łapce.
SMUGGLER: Niech zgadnę - po szpinak?

Project IGI 2 PL

GATUNEK: FPS
PODOBNE DO: NAJBARDZIEJ PROJECT I G.I. :)
WYMAGANIA:, PIII 800, 128 MB RAM, WIN9 X/00/ME/XP, AKCELERATOR 16 MB
OCENA: 8 (POLONIZACJA)
AUTOR RECENZJI: CORMAC
INTERNET: WWW.CODEMASTERS.COM
STRONA: 95
TESTOWANE NA: D1.2@1.33, 256 MB RAM, RADEON 8500LE (MOMENTAMI SIĘ CIĘŁO NA MAKSYMALNYCH DETALACH)

OD AUTORA: Polonizacja na wysokim poziomie, niewyróżniająca się ani in plus, ani in minus na tyle, by na jej temat rozprawiać.

SMUGGLER: Zatem reszta niech pozostanie milczeniem :). Albo nie - o ile trudno byłoby mi wybrać pomiędzy angielskimi wersjami Splinter Cella i IGI 2 - w przypadku polskich wersji nie mam ani sekundy wahania: wezmę Splinter Cell! I wywalę za okno. A potem zainstaluję IGI 2 - i zagram. :)
ALLOR: He, he - nie powiem, trzymałeś w niepewności aż do przedostatniego zdania!
JEDI: A ja zdania nie zmienię - kocham szpinak!
MAC ABRA: Z dwojga złego wolę szpinak niż polską wersję Splinter Cella.



Eld

- **Mój pierwszy komputer:** Atari XE, bo czegoś takiego podłączanego do telewizorni nie liczę.
- **Kupiłem go:** heh... starzy mi, rzecz jasna, kupili, a rok to był... trudno powiedzieć, ale wtedy mogłem się chwalić przed kolegami, że mam strasznie wypasiony sprzęt. ;)
- **Pierwsza gierka, którą pamiętam:** dwie kreseczki odbijające kwadracik na wspomnianym sprzęcie podczepianym do TV - czyli Pong.
- **Pierwsza gra, którą ukończyłem:** Robbo - zdaje się...
- **Pierwszy tekst o grach/komputerach opublikowałem w:** CDA, bodajże w 2/98 i to było... NBA, ale niespodzianka, co?
- **Komputer, o jakim najbardziej marzyłem:** no, chyba ten pierwszy :)
- **Obecnie mam:** AMD 800, 256 RAM, GeForce 2, stary (ciągle się pauje) monitor 17"...
- **Chciałbym dokupić do niego:** wszystko z wyjątkiem DVD-ROM-u, obudowy i stacji dyskietek 3,5", ale na upgrade'y w tym tysiącleciu nie mam co liczyć. „Pracuje się dla idei, nie dla kasy".

gem

- **Mój pierwszy komputer:** mój pierwszy własny - C64 (nie licząc gry telewizyjnej w ping-ponga).
- **Kupiłem go:** w 1989 r.? Za ile - nawet moi sponsorzy (czyt. rodzice) nie pamiętają.
- **Pierwsza gierka, którą pamiętam:** Moon Patrol na automatach.
- **Pierwsza gra, którą ukończyłem:** Montezuma's Revenge (3 razy zaczynałem na ciemnej mapie, babyl).
- **Pierwszy tekst o grach/komputerach opublikowałem w:** CDA w 11/97 - Daytona USA.
- **Komputer, o jakim najbardziej marzyłem:** chyba A500. Niestety, nie udało mi się nigdy położyć lepkiej z emocji łapki na własnej małej „przyjaciółce"... ;D
- **Obecnie mam:** AXP 1600+, 512 MB DDRAM, GeForce Ti 4200 128 DDRAM, stalka (drugi komputer nieco słabszy).
- **Chciałbym dokupić do niego:** stałe łącze min. 2 Mb. ;D

GATUNEK: ACTION CRPG
PODOBNE DO: W OGÓLNEJ PREZENCJI - NEVERWINTER NIGHTS
WYMAGANIA: PIII 450, 128 MB RAM, WIN95/98/ME/2000/XP, GRAFIKA 32 MB
OCENA: 8
AUTOR RECENZJI: CORMAC
INTERNET: MISTMARE.ARXELTRIBE.COM
DEMO: DVD 08/03
STRONA: 76
TESTOWANE NA: DURON 1.2@1.33, 256 MB RAM, RADEON 8500LE (WSZYSTKIE DETALE NA FULL, GRAŁO SIĘ PRZYJEMNIE, PRÓCZ KOSZMARNYCH ZWOLNIEŃ W MIASTACH, CO USUWA PONOĆ NAJNOWSZY PATCH)

OD AUTORA: Warto zagrać, choćby dla świata gry i bez mała książkowej fabuły. Do tego świetna grafika, duże i zróżnicowane miasta, posępny klimat i sporo akcji. Gdyby tylko nie wszechogarniające uczucie liniowości i znikoma liczba wątków pobocznych, zastanawiałbym się, czy nie jest przypadkiem lepsza od Gothic 2.

SMUGGLER: Pograłem nie za wiele - i to w demo. Fanem cRPG nie jestem, jednak tu grało mi się nieźle (choć na początku miałem problemy ze sterowaniem). Zakładam zatem, że jak nie-fan nie narzeka, fani powinni mocno chwalić...
ALLOR: Hmmm... do Neverwintera, powiadasz? To będę musiał to zobaczyć!
CORMAC: Takie było pierwsze skojarzenie - już widzę jak się wszyscy rzucają na to porównanie ;) Ale jak zagrasz, to nie pożałujesz.
JEDI: Erpegi bywają fajne, ale trzeba na nie mieć sporo wolnego czasu. A na szpinak nie...
MAC ABRA: Niech ktoś w końcu kupi z kilo szpinaku i zatka nim Jediego – niekoniecznie od strony ust...

GATUNEK: RTS/STRATEGICZNA
PODOBNE DO: AGE OF EMPIRES II
WYMAGANIA: P500 MHZ, 128 MB RAM, WIN 98SE/ME/2000/XP, GRAFIKA 32 MB Z T&L
OCENA: 9+
AUTOR RECENZJI: HUT SĘDZIMIR
INTERNET: WWW.RISEOFNATIONS.COM
DEMO: DVD, 08/03
STRONA: 80
TESTOWANE NA: AMD 1600+, 256 MB RAM, GEFORCE 2MX (BARDZO DOBRZE, SZYBKO I ZGRABNIE. JEDYNY MINUS - DŁUGIE WCZYTYWANIE SIĘ MAP)

OD AUTORA: RTS, który wnosi do gatunku naprawdę dużo nowych pomysłów (inna sprawa, że zapożyczonych skądinąd) - rozwój miast, granice terytorialne, ograniczenia w rozwoju przemysłowym uzależnione od rozwoju technologicznego, odwzorowanie trudności związanych z walką na terenie przeciwnika. Poza tym jest zabójczo grywalny i doszlifowany w każdym - z wyjątkiem głównego menu - szczególe.

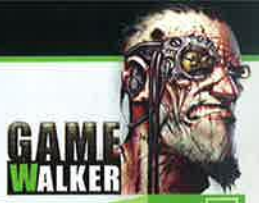
GEM: Hut chodzi i pieje. Znaczy się - gra wybitna.
ELD: Wlazidup!
SMUGGLER: To twój kolejny norweski pseudonim? :)
MAC ABRA: Muszę powiedzieć, że najpierw się od tej gry odbiłem i stwierdziłem, że to nic takiego. Ale potem patrzę - w Necie wszyscy piją, autor recenzji pieje. Hm... usiadłem raz jeszcze, pierwsze 2-3 godzinki grałem z musu, a potem już musieli mnie z-muszu-ać, bym przestał. Po prostu - chcesz od niej coś dostać, najpierw poświęć jej sporo czasu. Hm, ta zasada sprawdza się nie tylko przy grach :).
ALLOR: Tylko mała uwaga dla wszystkich potencjalnych nieszczęśników: jeśli macie mało czasu, trzymajcie się od niej z daleka, bo przepadniecie!
JEDI: Zarwane nocki źle wpływają na cerę, pamiętajcie! I jedzcie szpinak.

Robocop

GATUNEK: FPS
PODOBNE DO: WIELU INNYCH ŚREDNIEJ KLASY FPS-ÓW
WYMAGANIA: PII 450, 64MB RAM, WIN 95/98/ME/00/XP
OCENA: 5
AUTOR RECENZJI: ELD
INTERNET: WWW.ROBOCOP-GAME.COM
DEMO: 08/03
STRONA: 89
TESTOWANE NA: P1300, 256 MB RAM, WIN 98, GEFORCE 4 (CAŁKIEM SYMPATYCZNIE WSZYSTKO WYGLĄDA I DZIAŁA SZYBKO, CHOCIAŻ GRA NIESTETY LUBI SIĘ WIESZAĆ) :(

OD AUTORA: Robocop - czyli policjant-cyborg. Nie odrzuca, ale też nie powala. Zdecydowanie wolę coś bardziej grywalnego.

SMUGGLER: Nie zgadzam się ani z oceną gry, ani z oceną filmów z Robbym w recenzji. Grze dałbym 6, 6+ (a gdyby jeszcze dołożył temat przewodni z pierwszego filmu...). A co do filmów, uważam, że pierwszy „Robocop" to był solidny kawał filmu akcji. Do dziś mogę go oglądać bez przykrości. BTW: wszystkie efekty „z oczu cyborga" - celowniki itd. robiono na Amidze. :)
Aha - wiecie jak chciano przetłumaczyć tytuł „Robocop"? Trzymajcie się: POLICYJNY GLINIARZ! Argh!
GEM: Smug. Jes-też a-resz. To-wany za glo. Ry-fi-ko-wa-nie A. Migi.
SMUGGLER: To dla mnie HONOR. I napij się Powerade'a, bo coś się wyładowujesz. :)
CORMAC: A w „Terminatorze", w widoku z oczu Arniego - przewijały się fragmenty assemblera z 8-bitowej Atarynki. Nic dziwnego, że cyborg zawiódł, skoro działał na takim futurystycznym sprzęcie. :)
QN'IK: Bo gdzie „elektronicznemu mordulcowi" (Terminator w wersji czeskiej) do policyjnego gliniarza? :)
ALLOR: Lepsze to niż być netoperkiem albo przydupasem, albo z łaską - tyle, że niebieską. Dziwni ci Czesi. ;)
QN'IK: Ale za to mają „Zachlastaną Fifulkę" (po polsku: „Zaczarowany Flet")!
SMUGGLER: Nie ma to jak oglądanie filmów Kurosawy na czeskim kanale (z dubbingiem). To prawie tak dobre jak oglądanie Winnetou po niemiecku.



Ghost

- **Mój pierwszy komputer:** Commodore C64.
- **Kupiłem go:** w 1991 roku, za pieniądze zarobione ze sprzedaży kaset magnetofonowych Niemcom na przygranicznym targowisku w Sieniawce.
- **Pierwsza gierka, którą pamiętam:** telewizyjny Pong, chyba Diory, a na komputer Rivier Raid.
- **Pierwsza gra, którą ukończyłem:** Syndicate.
- **Pierwszy tekst o grach/komputerach opublikowałem w:** biuletynie zakładowym KWB „Turów".
- **Komputer, o jakim najbardziej marzyłem:** mój drugi, Amisia 500.
- **Obecnie mam:** Athlon 1600+, 256 MB RAM, 40 GB HDD, GeForce 4 4200 128 MB DDR.
- **Chciałbym dokupić do niego:** większy twardziel, dodatkowy RAM i skaner.

Hut Sędzimir

- **Mój pierwszy komputer:** Commodore C-16. Wspaniała maszyna!
- **Kupiłem go:** nie kupiłem - dostałem. Pewnie za dobre stopnie. Kiedy to było...? Druga połowa lat 80...? Chyba tak.
- **Pierwsza gierka, którą pamiętam:** Pamiętam taką grę Talisman na C-64, w którą grałem u znajomego, no i oczywiście Green Beret (ale z automatów) - jeszcze do niedawna byłem przekonany, że była tam fotorealistyczna grafika!
- **Pierwsza gra, którą ukończyłem:** Kończyłem mnóstwo rzeczy na C-16, C-64, ale nie wiem, czemu najbardziej pamiętam (u)kończenie Black Crypt i Eye Of The Beholder II na Amidze.
- **Pierwszy tekst o grach/komputerach opublikowałem w:** „Wieczorze Wrocławia".
- **Komputer, o jakim najbardziej marzyłem:** właściwie o żadnym - zawsze było tak, że jednak miałem to, co chciałem. Długo marzyłem o konsoli - no i w końcu się udało!
- **Obecnie mam:** nic specjalnego. Średni komputer, który trzeba będzie niedługo „apdejtnąć". A poza tym PlayStation 2 i Game Cube, ziom!
- **Chciałbym dokupić do niego:** do komputera nic szczególnego, do PlayStation matę do tańczenia i drugi pistolet.

Mac Abra

- **Mój pierwszy komputer:** poczciwy gumiak ve! Spectrum.
- **Kupiłem go:** w 1986 r., wydałem wszystko, co miałem - i jeszcze musiałem od rodziny sporo pożyczyć.
- **Pierwsza gierka, którą pamiętam:** w ogóle? To telewizyjna gierka Pong. A na gumiaku - Arnhem!
- **Pierwsza gra, którą ukończyłem:** właśnie Arnhem. Ależ to była strategia...
- **Pierwszy tekst o grach/komputerach opublikowałem w:** było takie pismo „Computer Studio Games" czy jakoś tak i tam druknęli solucję do Cannon Foddera... chyba... Skleroza straszna rzecz.
- **Komputer o którym najbardziej marzyłem:** o tym pierwszym, którego jeszcze nie miałem. Śnił mi się też po nocach C-64 (ta muzyka!) ze stacją dysków (Pirates!), ale już nie tak intensywnie jak wcześniej Spectrum.
- **Obecnie mam:** C933, 256 MB RAM, GeForce 2 MX - na większość strategii i MoH wystarcza.
- **Chciałbym dokupić do niego:** większe mieszkanie...P

Mr Jedi

- **Mój pierwszy komputer:** Commodore 64.
- **Kupiłem go:** na początku lat 90 za pieniądze ^___^.
- **Pierwsza gierka, którą pamiętam:** Montezuma's Revenge (chyba).
- **Pierwsza gra, którą ukończyłem:** Ghost and Goblins (chyba).
- **Pierwszy tekst o grach/komputerach opublikowałem w:** „PC Shareware".
- **Komputer o którym najbardziej marzyłem:** Commodore 64, ale to były całkiem inne czasy...
- **Obecnie mam:** starego laptopa IBM i przymierzam się do konsoli.
- **Chciałbym dokupić do niego:** nic, służy mi tylko do pisania, a nowego kompa dopiero sobie sprawię...

Pepin Krootki

- **Mój pierwszy komputer:** własny - 486 DX4 100 MHz, ale ponoć nie umiałem jeszcze pisać, gdy waliłem piąstkami w klawiaturę potężnej „Odry" i bazgrałem kreską po kartach perforowanych...
- **Kupiłem go:** znalazłem go w skarpecie pod choinką (czy jakoś tak).
- **Pierwsza gierka, którą pamiętam:** DigDug (na 286 AT).
- **Pierwsza gra, którą ukończyłem:** Wolfenstein 3D.
- **Pierwszy tekst o grach/komputerach opublikowałem w:** „CD-Action" (jesień 1997).
- **Komputer, o jakim najbardziej marzyłem:** PC.
- **Obecnie mam:** Athlon 2100+, 512 MB, 40 GB, GeForce MX 440.
- **Chciałbym dokupić do niego:** monitor LCD (ale to tylko pobożne życzenie).

Qn'ik

- **Mój pierwszy komputer:** ręczna konsola do gry w Tetrisa. :)
- **Kupiłem go:** dawno temu, za ucułane 200 000 złotych.
- **Pierwsza gierka, którą pamiętam:** na Commodore chyba - nie pamiętam tytułu. Z grubsza chodziło o ostrzeliwanie statków z armaty.
- **Pierwsza gra, którą ukończyłem:** pojęcia nie mam. Ale pierwszą, prawdziwą satysfakcję przyniosło mi chyba ukończenie Duke'a bez kodów...
- **Pierwszy tekst o grach/komputerach opublikowałem w:** „CD-Action". Nie będę mówił, kiedy. Wrogowie nie śpią, a mnie już prawie udało się o nim zapomnieć...
- **Komputer, o jakim najbardziej marzyłem:** jakikolwiek, byle był.
- **Obecnie mam:** Athlon 2200, Win XP, 1 GB RAM, GeForce Ti, DVD, SBLive!5.1. No i oczywiście „płaską siedemnastkę".
- **Chciałbym dokupić do niego:** nowy zasilacz, bo obecny działa tak głośno, że nawet odkurzacza nie słyszę.

Scooby-Doo i Miasto Duchów

GATUNEK: PRZYGODÓWKA
PODOBNE DO: ACE VENTURA, TONY TOUGH
WYMAGANIA: PENTIUM 166 MMX, 32 MB RAM, 40 MB HDD, WIN 9X/XP
OCENA: 6+
AUTOR RECENZJI: MICHAŁ ŁUKASIEWICZ A.K.A. MGAMER
INTERNET: WWW.LEARNINGCOMPANY.COM
DEMO: JEST W SIECI, ALE KRÓCIUTKIE
STRONA: 74
TESTOWANE NA: AMD 1200, 320 MB RAM, GEFORCE 4 (HEHE, SPÓJRZCIE NO TYLKO NA WYMAGANIA GRY :). SŁOWEM: JAK KUDŁATY PO SPOTKANIU Z PRZEŚCIERADŁEM)

OD AUTORA: Oldschoolowa przygodówka, w której przyjdzie nam rozwiązać zagadkę tajemniczego ducha systematycznie nawiedzającego okolice miasta Los Burritos. Gra się naprawdę fajnie do momentu... do momentu, gdy gra się kończy. :-| A kończy się przeraźliwie prędko, w zasadzie po kilku godzinach rozgrywki (wliczając w to wszystkie cut-scenki). Trochę szkoda, zwłaszcza że od strony audio-wizualnej Miasto Duchów robi bardzo dobre wrażenie.

SMUGGLER: Zdecydowanie dla dzieciaków maks. do 10 roku życia, i to niezbyt bystrych. Gra właściwie „przechodzi się" sama - tzn. graczowi pozostaje klikać myszką tam, gdzie gra mu podpowie. Zdecydowanie nie dla mnie. A poza tym nigdy nie lubiłem kreskówki ze Scoobym.
GEM: Zdumiewająca jest popularność tej kretyńskiej kreskówki. Z drugiej strony, nie mam nic przeciwko Daphne, czyli Sarah-Michelle, czyli Buffy...
MAC ABRA: No tak, Buffy(on) z niego nieprzeciętny... :)
ALLOR: Raczej miłośnik Buffy(onów) - śmiesznie się z nim chodzi po ulicy, bo ze względu na krótkowzroczność strasznie się za wszystkimi ogląda - i nie zawsze dobrze trafia. :)
JEDI: Zdecydowanie wolę Duffy'ego - szuja z niego nieprzeciętna, ale przynajmniej tego nie ukrywa, i do tego jest zabawny. ☺
QN`IK: Nie zapomniałeś o czymś? Ty to raczej Popeya powinieneś tu opiewać.
SMUGGLER: Fakt, on uwielbia szpinak. Od biedy może być Garfield, bo on zje wszystko, nawet szpinak. ☺
CORMAC: No patrz – a rodzynek nie jada. Fan i nie wiesz?! :P
JEDI: Co się czepiacie "Terminatora", jedynka jest genialna! Ale po trailerze „trójki" już mi się wszystkiego odechciało. Ciekawe, ile jeszcze razy będą odgrzewać ten pomysł. Nikogo już dzisiaj nie stać na nowe i równie dobre pomysły?
SMUGGLER: Nie, wszystko poszło w szpinak.

Smuggler

- **Mój pierwszy komputer:** ZX Spectrum 48 K.
- **Kupiłem go:** zaraz po wyjściu z wojska, by odreagować; za – ówcześnie, 80 000 zł (półroczna pensja).
- **Pierwsza gierka, którą pamiętam:** na Speca? Knight Lore.
- **Pierwsza gra, którą ukończyłem:** Saboteur, też na Speca.
- **Pierwszy tekst o grach/komputerach opublikowałem w:** „C&A", bodaj w 1992 r. A w CDA - 02/96, coś o scenie komputerowej.
- **Komputer, o jakim najbardziej marzyłem:** Spectrumie, byś dla mnie nieosiągalnym 8 cudem świata.
- **Obecnie mam:** A 1700+, 512 MB RAM, GF4Ti200, płytę VIA, DVD, monitor 17' CTX, Win 98 SE, 48 GB HDD.
- **Chciałbym dokupić do niego:** hm, właściwie jestem zadowolony z tego, co mam... Może ew jakiś porządny wentylatorek, bo procek ma 55 stopni po godzinie grania.

Sims: Superstar

GATUNEK: SIM
PODOBNE DO: THE SIMS
WYMAGANIA: 450 MHZ, 128 MB RAM, WIN 98SE/ME/2000/XP, GRAFIKA 4 MB
OCENA: 7+
AUTOR RECENZJI: HUT SEDZIMIR
INTERNET: WWW.THESIMS.COM
DEMO: BRAK
STRONA: 70
TESTOWANE NA: AMD 1600+, 256 MB RAM, GEFORCE 2MX (TAK JAK WSZYSTKIE SIMSY - OGÓLNIE BARDZO DOBRZE, ALE ZDARZAŁY SIĘ MOMENTY „ZADYSZKI", SZCZEGÓLNIE POD KONIEC DŁUGICH SESJI)

OD AUTORA: Kolejny dodatek do The Sims? Łeeee... Okazuje się jednak, że to wcale nie musi być nudne. Programistom z firmy Maxis udało się wyjść z twarzą z prac nad tym dodatkiem - nie ma w nim nic szalenie oryginalnego, ale jest ciekawy temat i dużo humoru. A ponieważ tych właśnie składników Simsom w ostatnim czasie brakowało, Superstar w pełni zasługuje na uznanie - ale kiedy w końcu doczekamy się The Sims 2?

gem: Siedem tysięcy pięćset sześćdziesiąty piąty oficjalny dodatek do The Sims. Zakres zmian sugeruje, że Simsami zajmuje się dwuosobowy team średnio utalentowanych amatorów. A w planach EA oficjalny dodatek numer siedem tysięcy pięćset sześćdziesiąt sześć.
Eld: Co ty chcesz od tych kolesi? Uczciwie zarabiają na nowe samoloty, wyspy etc.
Smuggler: Simsów nigdy nie lubiłem i nadal nie lubię. Może druga edycja w końcu pozwoli mi zrozumieć „co oni (one!) w tym widzą"?
Qn`Ik: Bo nie lubisz również reality show - wszak w obu przypadkach obserwujemy „prawdziwe" życie „zwykłych" ludzi, psia ich mać. A tak przy okazji, jak mawia mój wykładowca (swojego czasu był głównym koordynatorem jednego z najbardziej znanych show w Polsce) „nie ma nic lepiej wyreżyserowanego od reality show"...
Allor: O, przepraszam, było takie zupełnie prawdziwe reality show na Polsacie, coś z jabłkiem i kaktusem. Nikt go nie reżyserował - i nie dało się tego oglądać, bo też nic się tam nie działo... Nie od dzisiaj wiadomo, że najlepsza spontaniczność to ta wyreżyserowana.
Mac Abra: Toteż spontanicznie olewam wszystkie „showy", Simsy przy okazji też.
Mr Jedi: A szpinaku się nie olewa, tylko odcedza.

Thorgal Klątwa Odyna

GATUNEK: PRZYGÓDOWKA
PODOBNE DO: WSZYSTKICH KOMIKSÓW Z SERII O DZIELNYM WIKINGU
WYMAGANIA: P400, 64 MB RAM, WINDOWS 98/ME/2000/XP, KARTA GRAFICZNA 16 MB RAM
OCENA: 7
INTERNET: HTTP://WWW.DREAMCATCHERINC.COM/
AUTOR RECENZJI: EGM
DEMO: NIE MA
STRONA: 68
TESTOWANE NA: P800, 256 MB RAM I KARCIE GEFORCE 2 (GRA CHODZIŁA ZUPEŁNIE PRZYZWOICIE, CHOĆ ZDARZYŁO SIĘ, ŻE KILKAKROTNIE SIĘ ZACIĘŁA, OSOBLIWIE PRZY PRÓBACH WYJŚCIA Z NIEJ)

OD AUTORA: Dobrze pomyślana gra fabularna, obowiązkowa pozycja dla miłośników Thorgala. Świetna grafika Grzegorza Rosińskiego.

SMUGGLER: Z tytułu wynika, że Odyn – kiedy przeklina, mówi np. "Thorgall, twoja mać!"?
GEM: Jestem pewien, że pierwsza odsłona przygód syna Thora i Aegira na pecetach mogła wypaść lepiej... :\
QN`IK: Przygodówka typu "jeśli nie przejedziesz kursorem całego ekranu piksel po pikselu w poszukiwaniu kretyńskiego przedmiotu - giniesz w dwie minuty". Ale takie rozwiązanie było chyba jedyną możliwością na wydłużenie czasu gry – która poza tym jest trywialna. Dla bezkrytycznych miłośników komiksu – i tylko dla nich. Jak dla mnie - 5/10.
ALLOR: Nie wiem, czemu się tak dzieje, ale czego by się żabojady nie dotknęły (może z wyjątkiem Raymana), spie...posolą. Gdyby to nie był Thorgal, mogliby sobie robić, co tam chcą, ale za takie potraktowanie klasyki ktoś powinien im równie dobrze spie...posolić Asterixa.
JEDI: A mi się cały czas po nocach śni porządna ekranizacja "Rorka" albo pierwszego albumu „Yansa", ech...
MAC ABRA: ...ze szpinakiem w roli głównej, cooo?

Medieval Total War
Viking Invasion

GATUNEK: RTS
PODOBNE DO: MEDIEVAL: TOTAL WAR, SHOGUN: TOTAL WAR
WYMAGANIA: (PEŁNA WERSJA MEDIEVAL: TOTAL WAR) PII 350, 128 MB RAM, WIN 98/2000/ME/XP, 4XCD, KARTA DŹWIĘKOWA
OCENA: 8
AUTOR RECENZJI: ELD
INTERNET: WWW.TOTALWAR.COM
DEMO: BRAK
STRONA: 90
TESTOWANE NA: P1300, 256 MB RAM, WIN 98, GEFORCE 4 (CZASEM PRZY NAPRAWDĘ WIELKIEJ ILOŚCI JEDNOSTEK POTRAFIŁA ZGRZYTNĄĆ, ALE OGÓLNIE BEZ WIĘKSZYCH PROBLEMÓW)

OD AUTORA: Całkiem fajny dodatek do Medievala - nie dość, że oferuje nową kampanię, jednostki i nacje, to jeszcze wprowadza drobne zmiany w oryginalnej grze.

ALLOR: Wolę klimaty Shoguna (bo był pierwszy i japoński), a nie wikingów, ale dla każdego miłośnika wielkich bitew to i tak pozycja obowiązkowa.
MR JEDI: Wikingowie nie jedli szpinaku - i dlatego już ich nie ma. Nie popełnijcie tego błędu!

Warrior Kings Battles

GATUNEK: RTS (RTW?)
PODOBNE DO: WARRIOR KINGS ;D
WYMAGANIA: P733 MHZ, 128 MB RAM, WINDOWS 98/2000/ME/XP
OCENA: 7+
AUTOR RECENZJI: GEM
INTERNET: WWW.WARRIORKINGSBATTLES.COM
DEMO: JEST W SIECI, BLISKO 300 MB :(
STRONA: 56
TESTOWANE NA: AXP 2000+, 256 MB DDRAM, GEFORCE TI 4200 128 DDRAM (NA OGÓŁ BEZ ZARZUTU, CHOĆ WALKI W MIASTACH POTRAFIŁY CO PEWIEN CZAS ZMUSIĆ KOMPA DO MAŁEJ ZADUMY)

OD AUTORA: Warrior Kings: Battles to - nieformalnie - Warrior Kings v. 1.5. Zmiany dotyczą jedynie koncepcji kampanii single player i uzupełnienia trybu multiplayer o rozgrywkę bez bazy ekonomicznej. Dla fanów poprzednich Warrior Kings i szerzej - fanów ambitnych kompleksowych gier wojennych toczonych w czasie rzeczywistym (z ew. aktywnym pauzowaniem) - pozycja obowiązkowa.

Największa hurtownia oprogramowania. Zaopatrujemy całejki internetowe, księgranie,grainie, sklepy komputerowe. Warunki współpracy na www.play.com.pl

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania.

Doręczenie przez Pocztę - 10 zł (Termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 15zł
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu !
Opakowanie - specjalne fakturowa pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie

AIRLINES 2

PROMOCJE

1 RALLY EXTREME (PL) GRATIS*
2 ERA FUTBOLU 2002 (PL) GRATIS*
3 PLAKAT GRATIS* RÓŻNE RODZAJE
4 POKROWIEC NA 24CD GRATIS *

Wybierz jedną z promocji 1,2 lub 3 i podaj nam swój wybór. Dotyczy każdego zamówienia !

*REGULAMIN PROMOCJA PRZECZYTAJ!
Promocja nr 1-3 dotyczy każdego zamówienia. Wybierz jedną z wersji gier gratis lub plakat i podaj nam kwotę wyżej przy zamówieniu. Jeśli nie wskażesz nam wybranej promocji, zostaną przysłane Ci losowo. Promocja nr 4 dotyczy zamówień powyżej 200zł - wybora pokrowiec na DVD lub darmowej przesyłki. Gry z promocji 1 i 2 mogą być jedynymi wersjami językowymi.
* do wyczerpania zapasów, pełna kwota promocji.

ZAMÓWIENIA

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 32

SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT : TEL 0 (prefix) 22 832 54 31
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP :
WARSZAWA 01-652
ul.Potocka 14 paw.3

NOWOŚĆ - zamów SMS-em wyślij sms pod nr +48 604 100 500 podając swoje dane i zamawianą grę. Jeśli nie będziemy mogli zrealizować zamówienia - odpiszemy SMS-a.

MENADŻER LOTNICZY

253 różne porty lotnicze

110 animacji samolotów

PL POLSKA WERSJA

Airlines 2 jest strategią ekonomiczną. Celem gry jest utworzenie przedsiębiorstwa linii lotniczych i umiejętne prowadzenie go.Podczas gry będziesz mógł tworzyć nowe trasy przelotu, budować biura, kupować samoloty, rozszerzać działalność na nowe terytoria

SZUKAJ W KIOSKACH

AIRLINES 2 19zł

PRAWO JAZDY 2003

19zł

Testy, ćwiczenia, sytuacje drogowe, kodeks...

COSMOPOLITAN VIRTUAL MAKEOVER 3

Program do ukazuje twarz kobiety i mężczyzny w różnych fryzurach, makijażach i innych dodatkach. Najnowsza część w rewelacyjnej cenie.

19zł

PHOTO STUDIO

Program stworzony dla posiadaczy aparatów cyfrowych. Pozwala na:
- Tworzenie albumów zdjęć
- Robienie zdjęcia z aparatu
- Edytuje zdjęcia - poprawianie jakości
- Tryb SLIDE SHOW
- Polska wersja językowa

19zł

19zł

SAMOCHODOWY ATLAS EUROPY 2003

w tej samej cenie dostępna również: SAMOCHODOWY ATLAS POLSKI 2003

eJAY DANCE 3.0

eJay - wiodący program muzyczny. Dzięki tej nowej wersji komponować nowe utwory albo przy pomocy licznych dodatków edytować już gotowe pliki.

19zł

19zł

WIZYTÓWKA 2003

85zł

COLIN MCRAE RALLY 3

85zł

CHROME

73zł

Najnowszy dodatek do gry Warcraft 3

WARCRAFT III FROZEN EARTH

19zł

VIETNAM

19zł

SEARCH& RESCUE 4

74zł

SIMS GWIAZDA

Najnowszy dodatek do gry Sims.

19zł

PINGWINEK KELWIN

Bilard w 3D. NOWOŚĆ

19zł

LIVE BILLARDS

45zł

CYCLING MANAGER 2 (2CD)

PURE PINBALL

Nowy przełomowy flipper nadchodzi!

PURE PINBALL jest pełen rewolucyjnych zmian, poczynając od zachwycającej grafiki 3D przez wysokiej jakości animacje do klimatycznej muzyki.

Dokładne odzwierciedlenie fizyki ruchu kuli

Pure Pinball zawiera trzy 3D flippery : Racing, War, Trains. Każdy posiada inną grafikę

Grę możesz śledzić z 12 różnych kamer.

Grafika 3D ukazująca refleksy światła, połyski metalu,a nawet i odbicia w szkle.

PURE PINBALL 19zł PL

WYBRANE TYTUŁY Z OFERTY

3D GAME MAKER (PL)	27 zł
AGE OF WONDERS 2 (PL)	62 zł
ALICE	44 zł
ALIEN NATIONS 2+1(PL)	45 zł
ALIENS VS PREDATOR 2	84 zł
AMERICAN CONQUEST (PL)	119 zł
ANNO 1503 (PL)	129 zł
ANNO 1602 (PL)	36 zł
ATLANTIS 2 (PL)	19 zł
BALDURS GATE 1 (PL)	24 zł
BALDURS GATE SAGA (PL)	85 zł
BALLERBURG (PL)	45 zł
BATTLEFIELD 1942	109 zł
BATTLEFIELD ROAD TO ROME	74 zł
BEACH LIFE (PL)	67 zł
BLOODRAYNE (PL)	85 zł
BRYDZ 3000 (PL)	67 zł
C&C GENERALS (PL)	129 zł
CAPITALISM 2 (PL)	45 zł

GROM 85zł

CASINO MASTER 5.0	10 zł
CELTIC KINGS (PL)	85 zł
CHAMPIO MAN 3+LIGA PL	27 zł
CHAMPIONS MANAGER 4	118 zł
CHESSMASTER 9000	110 zł
CIVILIZATION (PL)	85 zł
CIVILIZATION 3 (PL)	85 zł
CLOSE COMBAT 5	32 zł
COLIN MCRAE 3 (PL) 10.06.03	85 zł
COLIN MCRAE RALLY (PL)	19 zł
COLIN MCRAE RALLY 2 (PL)	45 zł
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	32 zł
COMMANCHE 4	54 zł
COMMANDOS 2	67 zł
COMMANDOS SUPERPACK	85 zł
CONFLICT DESERT ST	45 zł
COSMOPOLITAN VIRT.M.3	19 zł

GHOST MASTER 85zł

COUNTER STRIKE COND.ZERO	85 zł
CULTURES 2 (PL)	19 zł
CYCLING MANAGER 2 (PL)	45 zł
DELTA F. BLACK HAWK	85 zł
DELTA FORCE 2	27 zł
DELTA FORCE LAND WARRIOR	36 zł
DESTROYER COMMAND (PL)	84 zł
DISCIPLES 2 (PL)	45 zł
DISNEY TOY STORY	22 zł
DISNEYS HERCULES	22 zł
ELDER.S.C.III TRIBUNAL(PL)	54 zł
ELDER SCROLLS -TRIBUNAL	54 zł
EMERGENCY (PL)	19 zł
EMERGENCY 2 (PL)	54 zł
E-RACER (PL)	19 zł
EUROFIGHTER TYPHOON	19 zł
EUROPA U. II WOJNA S.(PL)	85 zł
EUROPA UNIV. 2+1(PL)	54 zł
EXCESSIVE SPEED (PL)	109 zł
F1 CHALLENGE 99-02	127 zł
F-22 LIGHTNING 3	27 zł
FALLOUT 2 (PL)	19 zł
FALLOUT TACTICS BOD (PL)	54 zł
FIFA 2000	36 zł
FIFA 2003	119 zł
FIM SPEEDWAY G.PRIX(PL)	67 zł
FLASHPOINT FLATWINGA	85 zł
FORD RACING	10 zł
FREELANCER	159 zł
GAST	54 zł
GHOST MASTER (PL)	85 zł
GLUPKI Z KOSMOSU (PL)	27 zł
GOTHCC (PL)	27 zł
GOTHIC 2 (PL)	85 zł
GROM (PL)	85 zł
GTA 3	84 zł
HALF LIFE + COUNTERSTR.	44 zł
HARD TRUCK (PL)	45 zł
HARRY POT KOMNATA(PL)	79 zł
HEGEMONIA (PL)	62 zł
HEROES 4 GATH ST. (PL)	54 zł
HEROES 4-WIND OF W. (PL)	54 zł
HEROES M&M 3 SHAD	19 zł

HULK 110zł

HEROES M&M 3(PL)+AR.	19 zł
HEROES M&M 4 (PL) +MISJE	85 zł
HOKOCK (PL)	19 zł
HOMEWORLD (PL)	44 zł
HOTEL GIANT (PL)	27 zł
HUGO TROPIKALNA (PL)	53 zł
HULK (PL)	110 zł
ICE WIND DALE 1 (PL)	27 zł
ICE WIND DALE 2 (PL)	85 zł
ICE WIND DALE SAGA (PL)	110 zł
INDUSTRY GIANT 2 (PL)	45 zł
KOZACY SZTUKA WOJNY (PL)	67 zł
KRASNALE 2 (PL)	10 zł
KRÓLIK BYSTREAK (PL)	54 zł
KURKA WIELKANOCNA (PL)	19 zł
KURKA WODNA 2 (PL)	19 zł
LARRY 7 (PL)	19 zł

RED FACTION 2 45zł

LEGION (PL)	45 zł
LIKTH (PL) 2CD	19 zł
LIVE BILLARDS	19 zł
LONGEST JOURNEY (PL)	27 zł
MAFIA (PL)	84 zł
MALUCH RACER (PL) 8-2003	19 zł
MEDAL OF HONOR	109 zł
MEDAL OF HONOR SPEAR	74 zł
MEDIEVAL - VIKING INVASION	85 zł
MIDDWN MADNESS2	32 zł
MORROWIND	85 zł
MORTYR (PL)	19 zł
MOTOCROSS MADNESS 2	32 zł
NASCAR RACING 2003	110 zł
NEED F.S. HOT PURSUIT 2	79 zł
NEED FOR SPEED 4	36 zł
NEDDION	85 zł
NEVERWINTER - MISJE(PL)	72 zł
NEVERWINTER ED SPEC.	85 zł
NEVERWINTER NIGHTS (PL)	109 zł
NHL 2003	109 zł
OFFROAD (PL)	19 zł
OPER. FLASHPOINT + MISJE	67 zł
OPER FLAS-RESISTANCE (PL)	53 zł
PANZER ELITE (PL)	19 zł
PANZER GENERAL III S.E.	31 zł
PARK JURAJSKI OP GENESIS	110 zł
PASJANSE (PL)	10 zł
PINGWINEK KELWIN (PL)	19 zł
PIZZA CONNECTION 2 (PL)	19 zł
PLANESCAPE TORMENT (PL)	54 zł
PORT ROYALE (PL)	85 zł
POST MORTEM (PL)	68 zł
POSTAL PLUS	10 zł
PRETORIANS (PL)	118 zł
PRO RALLY 2001(PL)	19 zł
PROJECT KG 2 (PL)	85 zł
PURE PINBALL (PL)	19 zł
RAILROAD TYCOON 2 (PL)	31 zł
RAINBOWSIX 3 REVEN.SH.	119 zł
RALLY CHAMP. EXTREME (PL)	19 zł
RALLY CHAMPIONSHIP (PL)	19 zł
RALLY TROPHY (PL)	45 zł
RANDEVOUS Z NIEZNA. (PL)	27 zł
RAYMAN M (PL)	27 zł

PORT ROYALE 85zł

RED FACTION	27 zł
RED FACTION 2	45 zł
REPUBLIC: REVOLUCJA (PL)	119 zł
ROBIN HOOD (PL)	27 zł
SEA DOGS (PL)	45 zł
SEARCH&RESCUE 3	19 zł
SEARCH&RESCUE 4	19 zł
SETTLERS 3 GOLD (PL)	54 zł
SETTLERS 4 + 2MISJE (PL)	85 zł
SHIZM (PL) DVD LUB CD	44 zł
SILENT HILL 2	136 zł
SIM CITY 3000 (PL)	36 zł
SIMCITY 4 (PL)	129 zł
SIMS DELUXE (SIMS + SWIA.)	109 zł
SIMS GWIAZDA (PL)	74 zł
SIMS RANDKA (PL)	67 zł
SIMS ZWIERZAKI (PL)	67 zł
SKOKI 2003	19 zł
SKRZATY (PL)	10 zł
SNAIPER (PL)	54 zł
SOLDIER OF ANARCHY	67 zł
SPELLS OF GOLD (PL)	85 zł

POSTAL 2 45zł

SPLINTER CELL (PL)	110 zł
STEEL BEASTS (PL)	45 zł
SUDDEN STRIKE 2 (PL)	85 zł
TOCA 2 (PL)	19 zł
TOCA RACE DRIVER	85 zł
TOMB RAIDER ANGEL DAR.	119 zł
TOON CAR	19 zł
TRAINZ (PL)	45 zł
VIETNAM MED. EVAC.	19 zł
WARCRAFT 2 (PL)	27 zł
WARCRAFT 3 (PL)	85 zł
WARCRAFT 3 FROZ E (PL)	73 zł
WARLORDS BATTL 2 (PL)	45 zł
WLADCA PIERSCIEN (PL)	103 zł
WOODY WOODPECKER(PL)	19 zł

POWYŻEJ PRZEDSTAWIONY CENNIK TO TYLKO CZĘŚĆ OFERTY PLAY. PEŁNA OFERTA NA WWW.PLAY.COM.PL OFERTA AKTUALNA NA DZIEŃ 15.07.2003

TOP 10

Ilość sprzedanych zamówionych produktów w PLAY.com.pl 10 czerwiec - 5 lipiec 2003

1	SEARCH&RESCUE 4 19zł
2	COSMOPOLITAN V.M. 3 19zł
3	SIMS GWIAZDA 74zł
4	EJAY 3 DANCE PL 19zł
5	COLIN MCRAE 3 PL 85zł
6	CYCLING MANAGER 2 45zł
7	AIRLINES 2 19zł
8	PURE PINBALL 19zł
9	SEARCH&RESCUE VIETNAM 19zł
10	MALUCH RECER 19zł PRZEDPREMIEROWA

Zamów wysyłkowo szukaj od 25.08.2003 w kioskach w miesięczniku MAXGAME 4/2003 szukaj również w hipermarketach

MALUCH Racer

Legenda powraca - wsiądź za kierownicę jednego z kultowych wyścigowych polskich motoryzacji. Do wyboru wiele modeli różnych się wyglądem, właściwościami jezdnymi oraz mocą. Ścigaj się na wielu różnorodnych trasach, od przejazdu przez Warszawską Starówkę po rajd przez wieś. KUP ORYGINALNĄ WERSJĘ a z czasem będziesz miał dodatkowe samochody i tory na internecie gratis.

Informacje: www.play-publishing.com ZAPOWIEDŹ ! Premiera 25.08.2003 19zł PL

WWW.PLAY.COM.PL

TEL. (22) 832 54 30

SMS +48 604 100 500

SZUKAJ W HIPERMARKETACH

4,99 zł

POWYŻSZE GRY - TYLKO W HIPERMARKETACH W CENIE OD 4,99ZŁ

SIECI : TESCO MAKRO REAL LECLERC HYPERNOVA

MAX KIDS 3/2003

już w kioskach. Gra komputerowa Wielkie Polowanie dla dzieci za jedyne 4.90zł wTwoim kiosku od 14.07.2003

GRATIS na płycie - jeden epizod gry SPIDI !

www.maxkids.pl

4,90 zł

SZUKAJ W KIOSKACH

MAX GAME 3/2003

Gra komputerowa Airlines 2 za jedyne 19,90zł wTwoim kiosku od 14.07.2003

GRATIS na płycie - pełna wersja gry Beach Volleyball i 1 epizod gry MALUCH RACER

www.maxgame.pl

19,90 zł

SZUKAJ W KIOSKACH

Jak zapewne pamiętacie, akcja pierwszej części GTA toczyła się w trzech miastach – Vice City, San Andreas oraz Liberty City. To ostatnie zostało nam szerzej przedstawione w trzeciej części serii. Spekulanci twierdzą, że w następnej odsłonie dane nam będzie podziwiać architekturę San Andreas. Tym razem zaś udajemy się do słonecznego Vice City.

grand theft auto Vice city

Crockett

Autor chciałby zadedykować powyższy tekst Arcowi, jak również Marcie z rodu Permusów, która musiała wysłuchiwać niekończących się peanów na temat genialności owego programu.

Na wstępie należałoby wyjaśnić jedną rzecz - GTA: VC nie jest ani kolejną częścią serii GTA, ani też nie obrazuje wydarzeń, jakie miały miejsce przed tymi opisanymi w części pierwszej. Wprawdzie w grze pojawia się wiele humorystycznych nawiązań do wątków z poprzednich części serii, jednakże fabuła GTA: VC stanowi jedną odrębną całość.

Od dilera do zera?

Nasz główny bohater, Tommy Vercetti, nie ma łatwego życia. Jest zaledwie pionkiem w organizacji przestępczej braci Forellich i został przyłapany przez policję w czasie transakcji narkotykowej. Teraz, po 15 latach, właśnie skończył odsiadkę w więzieniu o zaostrzonym rygorze. Ale nie zaczyna od zera - chcąc odwdzięczyć się Tommy'emu za to, że nie wspomniał on o pochodzeniu narkotyków w czasie procesu, Sonny Forelli wysyła Tommy'ego na południe, aby rozkręcił tam kolejną filię Firmy. Niestety pech nie przestaje prześladować bohatera. Pierwsza transakcja w Vice City kończy się fatalnie – zamaskowani i uzbrojeni po zęby osobnicy umykają z pieniędzmi i narkotykami. Nasz bohater zostaje bez grosza przy duszy na nieprzyjaznym mu terenie. Co gorsza, Sonny'emu wcale nie podoba się taki obrót wydarzeń i domaga się szybkiego zwrotu forsy. Tommy musi się wkraść w łaski władców podziemia Vice City i dowiedzieć się, kto jest odpowiedzialny za kradzież pieniędzy, a do pomocy ma tylko safandułowatego adwokata Kena Rosenberga. A potem... kto wie?

Co my tu mamy?

Vice City to nic innego jak Miami w połowie lat 80 (konkretnie akcja rozgrywa się w roku 1986). Długie łodzie wyścigowe z gracją przecinające krystalicznie zieloną wodę, niekończące się imprezy na jachtach leniwie kołyszących się w porcie, skąpo odziane długonogie dziewczyny śmigające na rolkach wzdłuż piaszczystych plaż, krzykliwe neony zapraszające do klubów, w których zabawa nigdy nie dobiega końca, obfitość pastelowych kolorów - prawie na każdym kroku widać, że projektanci gry wzorowali się na wizerunku miasta z serialu „Miami Vice". Ostentacyjna, kolorowa architektura miasta została tu przedstawiona w całej krasie. Jednak - tak jak w serialu, tak i tutaj zapierające dech w piersi luksusy przeplatają się z degradacją i nędzą gett zamieszkiwanych przez przedstawicieli barwnego wachlarza etnicznego południa US-raju. Jest to chyba najbardziej kompletne i tętniące życiem miasto, jakie kiedykolwiek zostało stworzone na potrzeby gry komputerowej. A przy całym tym bogactwie coś takiego jak czas ładowania właściwie tu nie występuje. Programiści co poniektórych firm powinni potraktować ten program jak podręcznik pt. „Jak napisać dobrą grę".

Możliwości, możliwości...

W GTA 3 zarabiało się olbrzymie kwoty pieniędzy – tyle, że nie bardzo było je na co wydawać. W VC jest dokładnie na odwrót – za wykonywane zadania otrzymujesz stosunkowo małe kwoty, zaś pieniądze potrzebne ci są właściwie na każdym kroku. Mimo to jest sposób, aby temu zaradzić. Mianowicie w VC można kupować nieruchomości. W GTA 3 dostawałeś od twórców gry trzy z góry określone kryjówki – po jednej na każdą część miasta – i musiałeś sobie jakoś z tym poradzić. W VC zaś możesz ich mieć znacznie więcej – wystarczy, że kupisz dany lokal i już możesz się w nim wszędobylić.

Nieruchomości mają różny charakter. Niektóre to po prostu różnej jakości apartamenty mieszkalne, które poza oczywistym punktem zapisu gry mogą też mieć garaże o zróżnicowanej pojemności. Ale to, co tygrysy lubią najbardziej, to przedsiębiorstwa, które mogą ci zacząć przynosić znaczne korzyści finansowe – bary oferujące striptiz, salony samochodowe, drukarnie, lodziarnie, studia filmowe, przystanie, dyskoteki, kompanie taksówkowe itp.

Zanim jednak do tego dojdzie, nad danym interesem musisz trochę popracować. „Praca" polega na wykonaniu kilku misji, jakie najczęściej mają na celu zniechęcenie konkurencji do przeszkadzania nam w zarabianiu pienię-

Gra ta przypomina człowiekowi stare dobre czasy, kiedy to autorzy naprawdę dopracowywali własne dzieło do najdrobniejszego niemal szczegółu i na każdym kroku dawali graczowi do zrozumienia, że świetnie się bawili, tworząc tę grę.

dzy tudzież postawienie interesu na nogi w ten czy inny sposób. Kiedy już tego dokonasz, dana nieruchomość zaczyna generować określony dzienny utarg. Od tego momentu wystarczy, byś w miarę często ją wizytował, a brak pieniędzy nie powinien ci spędzać snu z powiek. Możliwość nabywania nieruchomości jednakże masz nie od razu, a do czasu, kiedy staniesz się właścicielem najbardziej intratnych interesów w mieście, też musisz z czegoś żyć (jedzenie jest jednym z nawyków, którego trudno się oduczyć, jak mawia mój tatko).

Dole i niedole życia prostego gangstera

W tym momencie z pomocą mogą przyjść sklepy, które najzwyczajniej w świecie można okraść. Wystarczy wejść do sklepu, wyciągnąć pukawkę i zacząć mierzyć do sklepikarza. Im dłużej mierzymy, tym większa ilość forsy ląduje na ladzie – maksymalnie może to być 1000 dolarów. Niestety, czas trwania akcji jest również wprost proporcjonalny do zainteresowania stróżów prawa. Rzecz jasna, jeżeli jesteś naprawdę zdesperowany, zawsze możesz zacząć łapać złodziejaszków uciekających przed policją– za powalenie oprycha na ziemię otrzymujesz 50 dolarów, zaś za każdego kopniaka, którego wymierzysz leżącemu, następne 50. Hm.

Salon samochodowy

Jeżeli przyjmiemy, że wachlarz pojazdów dostępnych w GTA 3 był imponujący, to w przypadku VC po prostu brakuje słów na opisanie różnorodności maszyn, którymi śmigamy po mieście. Przede wszystkim, jeżeli to w ogóle możliwe, samochody wyglądają jeszcze ładniej. Ech, długie halogenowe smugi przecinające półmrok, słońce, które oślepia, gdy odbija się od reflektorów samochodu wyjeżdżającego z naprzeciwka – tego po prostu nie da się opisać. Zwiększono też liczbę szczegółów tworzących dany samochód, dzięki czemu możemy go jeszcze bardziej realistycznie tudzież malowniczo dekomponować. Co najważniejsze, samochody nie są już traktowane przez program jako jedna całość – można przestrzelić (tudzież przebić) opony, co drastycznie obniża ich sterowność (a z którego to faktu kochająca utrudnianie życia uczciwie pracującym gangsterom policja skwapliwie korzysta). Istnieje też możliwość zastrzelenia kierowcy w samochodzie – celny strzał w głowę i nie trzeba już delikwenta ścigać. Zlikwidowano też inną wkurzającą przypadłość GTA 3 – jeżeli ostrzelasz jakiś samochód, jego kierowca nie wyskakuje bezmyślnie na zewnątrz, tylko w pierwszej kolejności próbuje odjechać w siną dal z piskiem opon.

Do wyboru mamy ciężarówki, autobusy, włoskie samochody sportowe, kabriolety, furgonetki, dżipy, wszystkie stylizowane na lata 80 i dostępne w co najmniej kilku wariantach. A to dopiero początek. Bowiem w VC wielki powrót świętują motocykle. Począwszy od małych skuterów, poprzez japońskie ścigacze i żużlowce, na majestatycznych odpowiednikach Harleyów Davidsonów kończąc. Śmiganie na motorze po zatłoczonych ulicach Vice City to po prostu poezja (jak również efekt koszulki powiewającej na wietrze), a jeżeli ktoś naprawdę dobrze opanuje tę sztukę i może sobie pozwolić, by jeździć na tylnej oponie tudzież widowiskowo hamować na przednim kole... to po prostu ekstaza przy klawiaturze. Przy motocyklach warto wspomnieć o pewnej rzeczy – mianowicie możliwości strzelania z broni automatycznej przez boczną szybę samochodu nie jest już niczym nowym, za to strzelanie na wprost nad szybą motocykla - i owszem. Pomijając wszystko inne, jest to po prostu wygodniejsze.

W ramach wisienki na szczycie tortu zostawiłem jeszcze jedną ciekawostkę – wyskakiwanie z samochodu. Ileż to razy w filmach oglądaliśmy bohatera, który rozpędziwszy i nakierowawszy samochód na jakieś konkretne miejsce, malowniczo wyskakiwał z płonącej maszyny i przyglądał się, jak pozostawione same sobie żelastwo czyni spustoszenie. Otóż, wyobraźcie sobie, że teraz możecie to samo zrobić samodzielnie - zarówno z samochodem, jak i motocyklem.

Lądem, morzem i powietrzem

W GTA 3 wprawdzie można było pływać motorówką, jednakże była to rozrywka dość wątpliwej jakości, gdyż poza nami na wodach nie było prawie nikogo. W VC sprawa wygląda zupełnie inaczej – po kanałach, które z racji położenia Vice City są dość liczne, co chwila śmi-

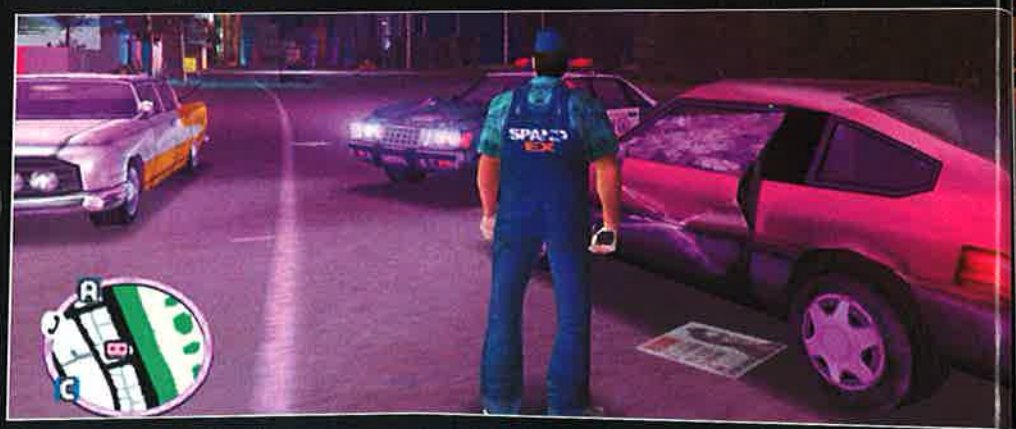
GTA

Grand Theft Auto: gra ukazała się w październiku 1997 r. i zdobyła (osobiście nie mam pojęcia, dlaczego) wielką popularność. Charakter gry dokładnie oddawał jej tytuł – kradłeś samochody i ścigałeś się z policją. Dość partacko zrobiona grafika, mocno już jak na owe czasy przestarzała (widok z góry), nie dawała większej satysfakcji. Gra miała niezłą muzyczkę. (GTA na Coverze CDA)

GTA London 1969: dodatek do zasadniczego wsadu gry z kwietnia 1999, niewiele wnosił do tematu poza nowymi misjami. (Też była na Coverze CDA)

GTA 2: Październik 1999. Moja recenzja tej gry (która była jej dość ostrą krytyką ściągnęła na mnie tysiące gromów ze strony czytelników, którzy uważali, że Szargam Świętości i Się Nie Znam (plus masa epitetów). A w końcu i tak wyszło na moje. GTA 2 zasadniczo niczym się nie różniło od pierwszej edycji – twórcy popełnili ten sam błąd, nie zmieniając wyglądu gry. (Ta na Coverze CDA... może będzie? ☺)

GTA III: twórcy gry wzięli sobie moje uwagi do serca ☺ i zupełnie zmienili jej wygląd. Ogromnie podniosło to miodność gry. Pragnących poznać szczegóły odsyłam do mojej poprzedniej recenzji.



ga jakaś motorówka, o jachtach pływających w pewnej odległości od brzegu nie wspominając. Jednym słowem, jeżeli w danej chwili nie wyskakujesz widowiskowo na jakimś moście, przepływasz pod nim obleśnie długą i luksusową łodzią. A jeżeli i to w pełni nie zaspokaja twoich potrzeb, zawsze możemy wskoczyć do jakiegoś helikoptera tudzież innego samolotu i po prostu trochę pozwiedzać z góry. (W tym m.in. nagrodę za znalezienie wszystkich 100 ukrytych paczek – helikopter Hunter, który jest niczym innym jak Apachem wyposażonym w działko i wyrzutnię rakiet.)

Narzędzia pracy, czyli czym chata bogata...

W stosunku do GTA 3 arsenał dostępnej broni został zwiększony trzykrotnie. Broń owa została podzielona na dziewięć kategorii – pięści (które dodatkowo możemy wspomóc za pomocą kastetu), broń białą (do tej kategorii zaliczamy młotek, śrubokręt, kij golfowy, tonfę, kij baseballowy, nóż, tasak rzeźniczy, maczetę, katanę oraz piłę mechaniczną (!)), broń wybuchową (granaty, koktajle Mołotowa, bomby z detonatorami oraz gaz łzawiący), broń krótką (dwa rodzaje kolta), strzelby (a konkretniej trzy rodzaje), broń półautomatyczną (UZI, MP5 i inne takie), karabiny, karabiny snajperskie, no i rzecz jasna, broń ciężką (dwa minidziałka – w tym jedno á la Arnie, wyrzutnia rakiet i miotacz płomieni). Jeżeli w tym momencie zaczynacie podejrzewać, że chodzenie z tym wszystkim byłoby dla przeciętnego człowieka nielichym problemem, to macie rację. W związku z tym twórcy gry ograniczyli liczbę żelastwa, które nasz bohater dźwiga przy sobie – mianowicie w danej chwili nosimy tylko jedną broń z danej kategorii. Zatem maksymalnie możesz taszczyć przy sobie osiem zabawek (nie licząc pięści).

Większość z tych rzeczy nabywasz legalnie w sklepach „Ammunation" tudzież w lokalnych z narzędziami, jednakże po najbardziej śmiercionośne cacka trzeba ci będzie pofatygować się do znanego już i lekko szurniętego militarysty Phila (swoją drogą, teraz dowiesz się, w jaki sposób stracił rękę).

Co możemy robić

Charakter wykonywanych przez ciebie misji jest najróżniejszy – oprócz standardowych już zadań typu zabicie kogoś tudzież wysadzenie

Miami Vice

Z jednej strony, był to po prostu kolejny policyjny serial o dobrych i złych facetach. Jednakże producenci wzbogacili tradycyjną formułę tego typu produkcji paroma elementami, jakie sprawiły, że „Policjanci z Miami" wyznaczyło nowy standard dla seriali (jeżeli nie kina) akcji. Po raz pierwszy na produkcję telewizyjną przeznaczono tak duże nakłady finansowe (na produkcję ostatniego odcinka wydano milion dolarów, co w tamtych latach było doprawdy niemałą kwotą). Aby w pełni oddać dynamikę akcji, styl kręcenia zaczerpnięto wprost z teledysków MTV. W każdym odcinku, w ramach tła muzycznego pojawiały się dwa, trzy utwory z listy przebojów owej stacji, wspierane kompozycjami Jana Hammera. Dość rzec, że do dziś dla wielu kadry ukazujące światła latarni muskające karoserię Ferrari mknącego po mrocznych ulicach miasta pozostają kultowe. Po dziś dzień można się natknąć na jego powtórki na różnych kanałach i w sumie daje się oglądać bez drwiącego uśmieszku (pomijając może niektóre fryzury – szczególnie kobiet).

GTA: Vice City

czegoś w powietrze, zdarzają się prace doprawdy ciekawe. W jednej z misji Lance zabiera cię na pokład helikoptera, którym udajecie się nad wrogą posiadłość. Lance lata dokoła, ty zaś za zadanie masz wystrzelać wszystkich złych facetów z pokładowego działka. W podobnej misji ostrzeliwujesz się z pokładu motorówki, którą prowadzi Lance (w pierwszej części misji macie odwrotne role). Zdarzają się też doprawdy humorystyczne kwiatki, jak np. jedna z misji biseksualnej grupy rockowej – ktoś bardzo ich nie lubi, więc podkłada im w limuzynie bombę. Jeżeli samochód zwolni poniżej pewnej prędkości, bomba wybuchnie. (Skąd my to znamy, co?) Twoim zadaniem jest tak długo jechać, aż któryś z pijanych muzyków łaskawie rozbroi bombę. Łezka się w oku kręci, a i dialogi wygłaszane przez przerażonych, aczkolwiek ciągle wciętych rockmenów, są doprawdy przezabawne (niestety gra na razie jest dostępna tylko w wersji anglojęzycznej, więc trzeba nieźle znać amerykan inglisz).

Prawdziwym wyzwaniem są z kolei misje, które wymagają od ciebie kierowania miniaturkami wszelkiego rodzaju pojazdów kontrolowanych za pomocą radia. W jednej z nich za pomocą małego helikoptera masz rozmieścić kilka ładunków wybuchowych w wyznaczonym przedziale czasowym. Maleństwo jest stosunkowo trudne do opanowania, że o jego kruchości nawet nie wspomnę.

Zaletą gry jest też to, że jedną misję można przejść na kilka różnych sposobów – przykładem ta, w której musisz ukraść czołg. Można to oczywiście zrobić, stosujc tysiąc i jeden wariantów, ale mnie najbardziej przypadło do gustu poczekanie, aż dowódca zatrzyma całą kolumnę, by wysłać podkomendnego po pączki ☺. Na wzmiankę zasługuje też wizyta na strzelnicy, na której musisz osiągnąć pewną liczbę punktów.

Capo gangsteroso

Ciekawostką jest tu fakt, że od pewnego momentu gry sam stajesz na czele gangu, którego członkowie od czasu do czasu mogą okazać się przydatni (aczkolwiek nie radziłbym przeceniać ich roli). Tak jak w GTA 3, poza pewnymi ogólnymi ramami, kolejność wykonywania zadań jest dowolna - gra utrzymała stosunkowo nieliniowy charakter. Swego czasu, głośno było o tym, że w VC gracz będzie miał możliwość wchodzenia do różnych pomieszczeń - i tak tu jest. Wprawdzie liczba owych pomieszczeń jest cokolwiek ograniczona, niemniej jednak te, które są (m.in. centrum handlowe, klub nocny, posiadłość Tonny'ego na Starfish island), wykonano bardzo ładnie. Tym samym niemożność panoszenia się wszędzie nie rzuca się już tak bardzo w oczy.

Dodatki

Misje podstawowe to nie wszystko – tak jak w GTA 3, masz sposobność wykonywać multum misji pobocznych. Do znanej już zabawy w policjanta, taksówkarza, strażaka tudzież medyka doszły rozwożenie „lodów" i pizzy. Ukończenie wszystkich zleceń w jednej z tych branż daje dodatkowe bonusy w postaci zwiększonej krzepy, odporności na różne przeciwności losu (np. ogień ☺) itp. Możemy się też ścigać w różnych konkurencjach na stadionie, śmigać po torach z przeszkodami na otwartym terenie, brać udział w nielegalnych wyścigach po ulicach miasta, jak również katować bonusowymi misjami z miniaturkami różnych pojazdów w roli głównej.

Na koniec został nam jeszcze tajemniczy zleceniodawca, który podaje nam instrukcje z różnych budek telefonicznych. Ciekawostką jest to, że w VC nasz bohater dysponuje również telefonem, a konkretniej zdobyczną komórką. Przeważnie jest to Sonny domagający się coraz bardziej dobitnie zwrotu forsy, innym razem przyjaciele poprzedniego właściciela telefonu, a jeszcze innym - ludzie, którzy chcą nas wynająć. Drobny szczegół – kiedy Tommy rozmawia przez telefon, dalej możesz gdzieś iść. Małe, a cieszy.

Jeżeli ukończysz grę w 100% (co jest nielichym wyzwaniem – musisz pozbierać wszystkie paczki i ukończyć wszystkie [i mam tu na myśli wszystkie] zadania, jakie czekają w grze), autorzy rewanżują ci się pewnymi udogodnieniami: możesz wytrzymać cztery razy więcej obrażeń, nie kończy ci się amunicja, pojazdy robią się bardziej odporne na uszkodzenia. Dostajesz też trzech ochroniarzy do pomocy – chociaż są oni bardziej na pokaz niż do czegokolwiek innego. Nieoceniona jest też wartość nowego przebrania, które można na siebie wrzucić – koszul-

MILA college
Szkoła Wyższa

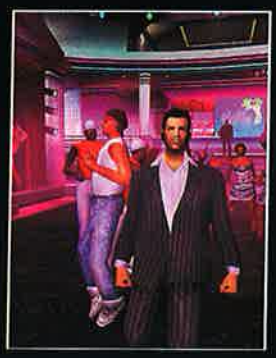
Studia inżynierskie
Inżynieria Oprogramowania
Zarządzanie Zasobami Informacyjnymi
Posiadamy nowoczesne i unikalne programy nauczania dostosowane do wymagań współczesnego rynku pracy, realizowane przez kadrę wysokiej klasy specjalistów praktyków.

Uzupełniające studia magisterskie
Informatyka
Absolwenci Uczelni mają zapewnioną możliwość kontynuowania edukacji na poziomie studiów magisterskich, zarówno w kraju jak i za granicą.

Regionalna Akademia CISCO
Od 2002 roku posiadamy status Regionalnej Akademii Cisco. Program Akademii Sieci Komputerowych Cisco jest programem edukacji w zakresie technologii sieciowych.
W Polsce realizowany jest od 2000 roku. Teraz również studenci Mila College mają możliwość uzyskania prestiżowego tytułu Cisco Certified Networking Associate (CCNA).

Cisco Systems
Networking Academy

00-180 Warszawa, ul. Miła 7
tel.: (0-22) 635-31-99
e-mail: wsi@mila.edu.pl
http://www.mila.edu.pl



Denerwowanie mafiosów nie jest dobre dla zdrowia.

Gra jest po prostu genialna (a przy tym śliczna, co rzadko idzie w parze, zresztą nie tylko w dziedzinie gier komputerowych) i warta każdego grosza, jaki na nią wydacie.

ki z napisem „Skończyłem Vice City i wszystko, co dostałem, to ten żałosny T-shirt".

Dźwięki, dźwięki

Radio w GTA 3 było naprawdę świetne. Jednakże to, co usłyszymy w eterze w VC, po prostu zrywa kask i powala na ziemię. Soundtrack z gry, na którym znajdują się wszystkie piosenki, jakie możemy tu usłyszeć, znajduje się na 7 (słownie: siedmiu) płytach kompaktowych, po jednej dla każdej z dostępnych stacji radiowych. I o ile muzyka w GTA 3 brzmiała profesjonalnie, to w VC autentycznie jest ona profesjonalna. Pozwolę sobie przytoczyć tutaj kilkudziesięciu artystów, których utworów wysłuchamy, jadąc po autostradzie skąpanej w blasku zachodzącego słońca (ach, te zachody słońca...): Hall & Oates, Michael Jackson, Laura Branigan, Bryan Adams, Yes, The Buggles, The Fixx, Lionel Ritchie, The Pointer Sisters, Ozzy Osbourne, Iron Maiden, Autograph, Slayer, Judas Priest, Foreigner, Kate Bush, Cutting Crew, Roxy Music, Toto, John Waite, Jan Hammer, Frankie Goes To Hollywood, Blondie, Kim Wilde, Tears for Fars, Animotion... po prostu śmietanka lat 80. Rzecz jasna, dalej można raczyć się własną muzyką ze stacji „mp3 player" (tylko komu by się chciało przy takim repertuarze ☺).

Miodki i miodusie

Jeżeli idzie o przerywniki animowane, autorzy postanowili pozostać przy lekko komiksowej grafice, z tą różnicą, że zwiększono ilość szczegółów, a zwłaszcza dopracowano mimikę twarzy poszczególnych postaci. Ponadto nasz bohater w końcu mówi – dużo, zabawnie i głosem Raya Liotty.

Jeżeli już jesteśmy przy głosach, warto nadmienić, że talentów użyczyła tu naprawdę imponująca plejada hollywoodzkich gwiazd, których nazwiska wprawdzie na pierwszy rzut oka mogą mniej zorientowanym niewiele powiedzieć, ale po sprawdzeniu na imdb.com okazują się całkiem interesującymi postaciami. I tak, mamy tu m.in. Williama Fichtnera (Black Hawk Down, Equilibrium) użyczającego głosu Kenowi Rosenbergowi, Toma Sizemore (Gorączka Michaela Manna), Dennisa Hoppera, Burta Reynoldsa oraz Philpa Michaela Thomasa (który to grał Tubbsa w Miami Vice). Z ciekawostek, aktorce filmów porno, Candy Suxxx, głosu użycza Jenna Jameson (nie ma to jak właściwa osoba na właściwym miejscu). Ogólnie rzecz biorąc, przerywniki dalej kipią humorystycznymi uwagami. Ciekawostką jest, że niektóre z nich są żywcem wzięte z „Miami Vice" – jak choćby scena, w której Tommy poznaje szefów podziemia na przyjęciu odbywającym się na jachcie.

Wredne gliny, skunksasyny...

Rzecz jasna, w tych wszystkich złych rzeczach, które chcemy robić, ciągle przeszkadza nam policja. Mechanizm działania jest dokładnie taki sam jak w GTA 3 – im więcej złych rzeczy zrobimy, tym bardziej rośnie zainteresowanie stróżów prawa, a im bardziej rośnie zainteresowanie stróżów prawa, tym większe środki kierują oni przeciwko nam. Mamy zatem zwykłych policjantów, oddziały SWAT opuszczające się dzielnie po linach z wiszących nad ziemią helikopterów, FBI i na końcu wojsko. Urocze jest to, że gdzieś tak w okolicach trzech gwiazdek zaczynają nas ścigać policjanci po cywilnemu - poruszają się samochodem, który wygląda dokładnie jak Ferrari Testarossa. A, byłbym zapomniał, jeden jest biały, a drugi czarny. Ten pierwszy lubi zakładać marynarkę na T-Shirt ☺.

Jak już wspomniałem, nowym sposobem policji na spowolnienie naszej ucieczki jest rozstawianie na drogach drutu kolczastego, który bardzo źle wpływa na stan opon. Z ciekawszych rzeczy pojawił się dodatkowy sposób na pozbycie się atencji policji – zmiana odzieży. Po całym mieście rozrzucone są sklepiki, które oferują kilkanaście rodzajów ciuchów, nie wspominając już o tych, które zakładasz w związku z jakąś konkretną misją. Ogólnie, na monotonność wyglądu bohatera nie będziecie chyba narzekali.

Lubię ludzi drobiazgowych

Gra obfituje w masę drobnych szczegółów, jakie dodają jej smaczku. Jeżeli akurat byłeś uprzejmy podprowadzić policyjny samochód, masz szansę usłyszeć oficera dyżurnego, który dopytuje się, kto zabrał kapitanowi świńskie pisemka. W jednym miejscu, w odmętach wody można dostrzec faceta z cementowymi bucikami, zaś przepływając pod jednym z mostów, można w końcu rozwikłać zagadkę zaginięcia Jimmy'ego Hoffy. Wraz z czynieniem postępów w grze w twojej posiadłości pojawia się masa drobnych szczegółów przypominających ci o dotychczasowych sukcesach, jak chociażby plakat z Candy Suxxx. W grze można też znaleźć pokój z zakrwawioną piłą tarczową leżącą w wannie, co jest aluzją do sceny z filmu „Scarface" z Alem Pacino. A jeżeli już ci się wybitnie znudzi, zawsze możesz pogłówkować piłką plażową.

Gra ta przypomina człowiekowi stare dobre czasy, kiedy to autorzy naprawdę dopracowywali własne dzieło do najdrobniejszego niemal szczegółu i na każdym kroku dawali graczowi do zrozumienia, że świetnie się bawili, tworząc daną grę, mieli przy tym cichą nadzieję, że on również będzie się tak dobrze bawił. VC jest po prostu genialna (a przy tym śliczna, co rzadko idzie w parze, zresztą nie tylko w dziedzinie gier komputerowych) i warta każdego grosza, jaki na nią wydacie. Nad jej zaletami można by się jeszcze długo rozwodzić, ale prawda jest jedna – w to trzeba zagrać. Bo naprawdę warto.

10

WYMAGANIA
Win 98/ME/2000/XP
Procesor: 850 MHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Rockstar
Dystrybutor: Play-it

⊕ różnorodność misji
⊕ ogromna ilość szczegółów w wizerunku miasta
⊕ muzyka
⊕ humor

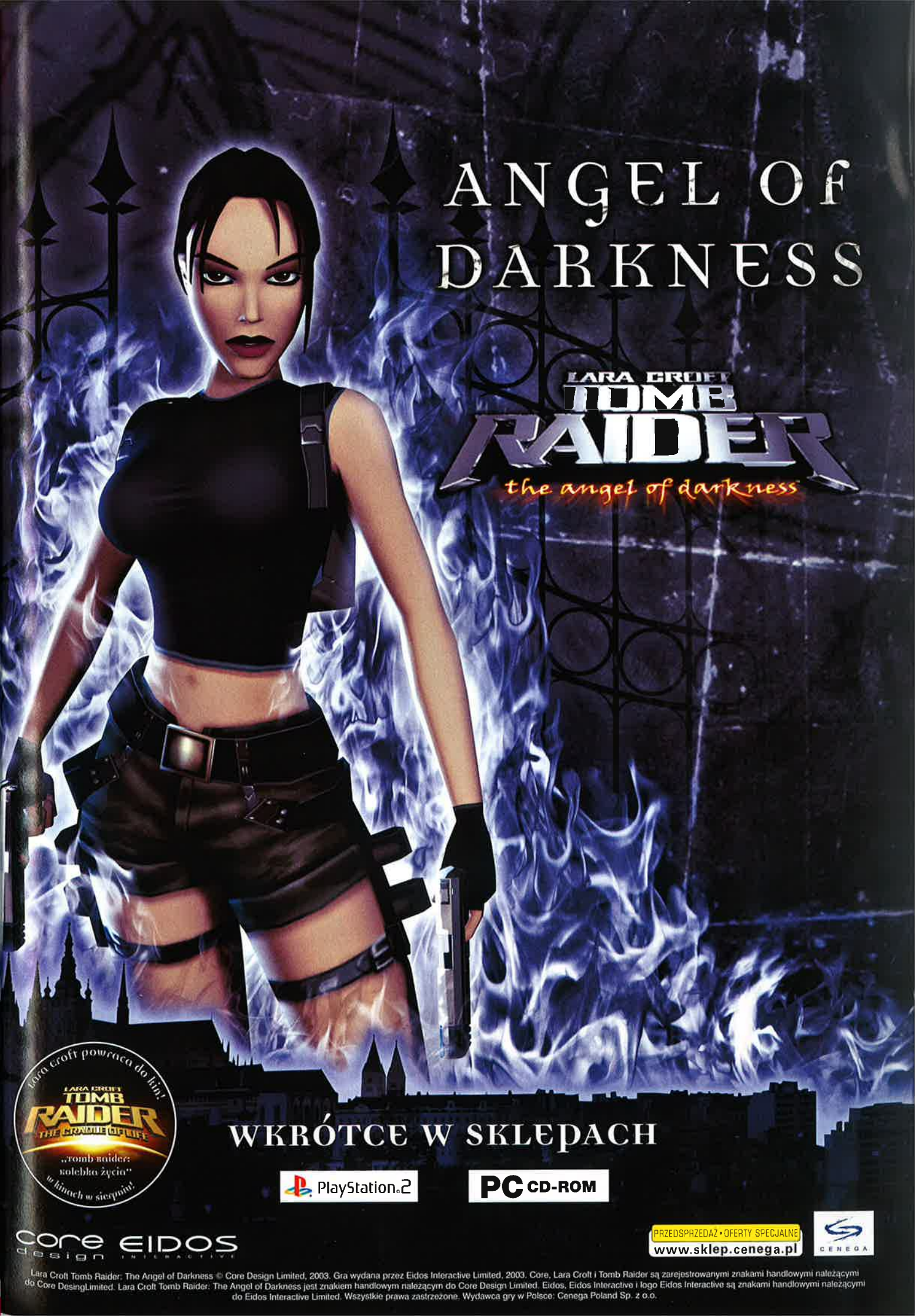
⊖ jakie wady?!

GRYWALNOŚĆ 10
VIDEO 10
AUDIO 10

www.rockstargames.com

GTA: Vice City

Ge-nial-ne!!!



Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness © Core Design Limited, 2003. Gra wydana przez Eidos Interactive Limited, 2003. Core, Lara Croft i Tomb Raider są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Core DesingLimited. Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness jest znakiem handlowym należącym do Core Design Limited. Eidos, Eidos Interactive i logo Eidos Interactive są znakami handlowymi należącymi do Eidos Interactive Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o.

GATUNEK: RTW

Aż wiek lub - zależy, jak liczyć - zaledwie rok względnego spokoju dany był Orbisowi. Imperium stworzone z takim trudem przez Artosa - naszego bohatera w Warrior Kings, rozpadło się po skrytobójczej śmierci któregoś z jego następców. I nagle każdy z lokalnych władców, ledwie dający sobie dotąd radę z domeną, którą można obejść dokoło w ciągu jednego dnia, poczuł na głowie wieniec cesarki. Innymi słowy, wszystko legło w gruzach - zaczynamy od nowa.

gem

Warrior Kings: Battles™

Warrior Kings: Battles to - nieformalnie - Warrior Kings v. 1.5. Zmiany dotyczą jedynie koncepcji kampanii single-player i uzupełnienia trybu multiplayer o rozgrywkę pozbawioną bazy ekonomicznej. Dla fanów ambitnych gier wojennych - pozycja obowiązkowa.

Warrior Kings: Battles

Wbrew pozorom, jakie może stwarzać tytuł, Warrior Kings: Battles jest produktem najzupełniej samodzielnym. Jednocześnie Warrior Kings: Battles, czyli nowy wytwór brytyjskiego Black Cactus, to w istocie stare dobre Warrior Kings - od założeń po technologię - to w 80% kopia poprzedniej gry. Zmiany zawierają się w braku kampanii Artosa (pojawia się nowa), kilku nowych jednostkach i trybie „szybkiej gry", ukrytej pod kryptonimem Valhalla. Mimo to nie można powiedzieć o Warrior Kings: Battles, że to gra niewarta uwagi. Przeciwnie - te nowe 20% sprawia, że zarówno starzy mieszkańcy Orbisu, jak i gracze nowi, którzy lubią „gry wojenne czasu rzeczywistego" (zwróćcie uwagę, że nie strategie, a właśnie gry wojenne), powinni znaleźć dla niej miejsce na dysku twardym i... we własnym sercu.

Orbis zaprasza ponownie

Kampanię single player w Warrior Kings: Battles rozpoczynasz jak niegdyś w miejscowej Wielkiej Brytanii, by po pokonaniu przeciwników przenieść się na kontynent i metodą kija oraz marchewki jednoczyć niedawne imperium dynastii Artosów. Okazji, by sprawdzić własne zdolności taktyczne w polu, nie zabraknie, bo rozdrobnienie jest spore, a każdy z „królików", dla którego szczytem marzeń było dotąd jedynie wydrzeć trzy piędzi ziemi sąsiada zza miedzy, okazuje się nagle wykazywać ambicje dorównujące aleksadrowym i juliuszowym - i walczy z podziwu godnym talentem.

Dziel, mnóż i rządź

W tym leży główna zaleta i zarazem wada Warrior Kings. To gra, która nie zadowala się niczym poniżej absolutnego mistrzostwa graczy w sztuce wojny. Wymaga przy tym nie tylko tego, by nauki Sun Tzu mieć w małym palcu lewej stopy, a w głowie indeks lekcji taktyki w West Point, lecz także certyfikat instytutu Adama Smitha w ręku. Sukces w Warrior Kings zależy bowiem od umiejętnego wyważenia możliwości ekonomicznych domeny - miast i wsi, z produkcją wojskową oraz cywilną (np. sklepy czy centra handlowe poza miastami). Zaniedbanie którejś z tych dziedzin prowadzi do rychłego upadku dobrze zapowiadającego się cesarstwa. No, bo co z tego, że dysponujesz najsilniejszą armią, jeśli nie jesteś w stanie zapewnić jej odpowiedniej ilości jedzenia i chłopaki (dosłownie) umierają z głodu bądź że dysponujesz najbogatszą prowincją, jeżeli pierwszy lepszy patrol przeciwnika jest w stanie wyciąć w pień wszystkich wieśniaków i zrównać z ziemią wszelkie młyny czy tartaki...

Papier, nożyczki, kamień

Do wymogu racjonalnego kierowania domeną dochodzą niezbędne zdolności wojskowe. Każda z pięciu podstawowych jednostek wojskowych - lekka i ciężka piechota, lekka i ciężka jazda oraz dodatkowo najemnicy - ma mocne i słabe strony, czyniące ją bądź wyjątkowo efektywną, bądź zupełnie nieprzydatną w walce z innymi rodzajami wojsk czy umocnień. Jeśli jesteś pewny, że oddział 120 upgrade'owanych pikinierów jest siłą nie do pokonania - cóż, powodzenia w zdobywaniu umocnionej cytadeli wroga. Warrior Kings: Battles wymaga zrównoważonej armii, wyposażonej dodatkowo w machiny oblężnicze - tarany i arkebusze, wreszcie - co niezwykle ważne - zapasu amunicji do nich.

Prócz tego specyficznego „papier-nożyczki-kamień" pamiętać należy, że seria Warrior Kings jako nieliczna w tym gatunku, prócz taktycznego wpływu ukształtowania terenu na przebieg starć, oferuje opcję używania szyków (klin, linia, okrąg, marszowa kolumna) i że częstokroć to one stanowią klucz do zwycięstwa. Innymi słowy: poziom trudności zdecydowanie premiuje dawnych Artosów. Bez treningu w formie poprzedniej gry szybko się okaże, że przeciwnicy są szybsi i lepsi, a nasze starania bezustannie przypominają pospolite ruszenie mrówek przeciwko człowiekowi rozkopującemu ich mrowisko. Na szczęście, tak jak w poprzednim Warrior Kings, w każdej chwili dostępna jest opcja zapisu gry, co oszczędza włosom ich wyrwania, szkliwu spękania od zgrzytania, a klawiaturze - rozbicia przez spadającą z mocą furii pięść.

Naturalna inteligencja

Trudność nauczenia się „warriorkingsowego" myślenia polega jednak także na umiejętnościach przeciwników, czyt. algorytmach AI. Została ona stworzona od nowa na po-

Orbis zaprasza znów!

trzeby Battles i w przeciwieństwie do pierwszego Warrior Kings jest objawieniem, jakim byłoby ogłoszenie planów stworzenia Fallout 3. Twórcy gry szczycą się tym, że jest to jedna z nielicznych AI, które nie oszukują w trakcie gry: nie „podglądają" przez mgły wojny i widzą tylko to, co widziałby gracz. Rzeczywiście nie raz i nie dwa zdarzało się, że właściwie zaskakiwałem niechronione przez komputer miasto w chwili, gdy ten pochłonięty był podbojem innej AI. Bywało też, że np. przeciwnik kierowany przez komputer posyłał zwiadowcę i pozwalał go zabić tylko dlatego, że najwyraźniej zajęty był czym innym. Wartościową cechą AI jest także to, że komputer nie próbuje kontrolować gry w tempie mikrosekund na operację, jak jest np. w Warcraftach. To wyjątkowa własność Warrior Kings: Battles i naprawdę trudno przecenić jej znaczenie dla grywalności.

Dzięki tej specyficznej uczciwości Warrior Kings: Battles cechuje kompletna nieprzewidywalność. W zależności bowiem od tego, czy ruszyłeś na północ, czy południe, czy może rozesłałeś zwiadowców albo czy AI natrafiła najpierw na gracza lub inną AI, wreszcie czy zdecydowały się połączyć siły przeciw żywym, czy raczej zaproponują im sojusz - zmieniać się będzie rozgrywka. Jeśli zaś dorzucić do tygla pięć dróg rozwoju każdej domeny (Pagan - odwołujący się do sił natury, Rennessaince - ufni w zdobycze nauki i techniki oraz zawierzeni Jedynemu Bogu, Imperial oraz ich mutacje - Pagan-Rennessaince i Imperial-Rennessaince), które w późniejszym okresie gry wpływają właściwie na wszystko (z czarami, cudami, prochem i superbossami w postaci Demonów włącznie), nietrudno pojąć, że dwie identyczne rozgrywki w praktyce nie mogą zaistnieć.

Kroniki Valhalli

Nacisk przy tworzeniu Warrior Kings: Battles położono także na tryby multiplayer, które stanowią arenę, na której przetestować możesz ponad 70 zróżnicowanych AI - 70 generałów w odmienny sposób reagujących na poczynania gracza i wykorzystujących własne taktyki (możliwe jest także stworzenie własnej AI). Tryby multiplayer rozegrać można naturalnie zarówno z AI, jak i żywym. Prócz znanego już Skirmisha (który uzupełniono o nowe tryby gry - np. ocal swego króla) pojawiła się Valhalla - swoiste Domination, polegające na zdobywaniu i utrzymywaniu punktów kontrolnych na mapie. Jego cechą charakterystyczną jest nacisk na stronę taktyczną walk, z całkowitym pominięciem warstwy ekonomicznej. Innymi słowy: dostajesz w łapki armię (ściślej, pulę punktów, za które wykupujesz oddziały) i nie trapiąc się ich „hodowlą", treningiem czy wyżywieniem, ruszasz w

pole, by zejść z niego z tarczą lub na chwilę - bo ginące jednostki pojawiają się (respawnują) w bazach - zostać zniesionym na tarczy. Warto też wspomnieć, że - co ciekawe - w każdej chwili możliwe jest zapisanie stanu gry multiplayer: opcja niezastąpiona choćby w przypadku kiedy zamierzamy się udać na obiad czy wtedy, gdy zbliża się Smg z pytaniem o zaległe teksty. Słowem: pewnie gdyby nie to, że preferujemy szybsze akcje w LAN-ie, Warrior Kings: Battles nieco dłużej dezorganizowałoby pracę redakcji...

Powrót do domu

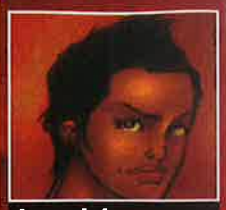
Zmiany w Battles w stosunku do poprzedniczki zawierają się jednak niemal wyłącznie w warstwie „podskórnej" gry. Na 100 screenshotów z Warrior Kings: Battles 95 mogłoby pochodzić z Warrior Kings i żaden z fanów nie zauważyłby różnicy. W przypadku pozostałych pięciu musiałby się wykazać niezłym wzrokiem, gdyż różnice te tyczą się jedynie jednostek. Fakt, czasem są one sporawe - jak imperialne słonie wojenne - jednak wartość arcydruida kontrolującego żywioły (zmieniających drzewa w drzewce i złoto w żywiołaki złota) zawiera się w zupełnie innym miejscu niż jego fizyczna prezentacja na polu. Późno pojawiają się nowe czary - np. armia fantomów służąca jako wabik i zwiadowca. Nie ma natomiast, a pewnie dałoby się coś wymyślić, żadnych nowych budynków. Przydałoby się też nieznaczne wzmocnienie lekkiej jazdy i wprowadzenie opcji automatycznego przeskoku we wskazany punkt na mapie. Podróż z jednego krańca mapy na drugi trwa tylko dwie sekundy mniej niż wieczność...

Nieznaczne zmiany dotknęły też technologii, dzięki której stworzono świat Orbisu. Dodanie dwuliniowego filtrowania tylko nieznacznie zmniejszyło pikselozkę, a modele postaci przy zbliżeniach nadal budzą poważne zastrzeżenia redakcyjnych malkontentów. Na szczęście jednak Warrior Kings: Battles nie jest shooterem, a grą, w której pojawiają się na ekranie jednocześnie dziesiątki i setki postaci, co wymusza „wysokie" kamery, a z tej perspektywy gra jest wręcz imponująca. Ogromne, w pełni przestrzenne (pofałdowane) mapy, takież miasta, falujące zboża oraz drzewa, nawet smaczki takie jak cienie chmur, ptaki przemykające nad złocistymi kłosami zbóż czy chmury pyłu spod zwalonego drzewa sprawiają, że świat Orbis oglądany w odpowiedniej rozdzielczości i na wystarczająco mocnym sprzęcie nie może się nie podobać.

Ojciec, grać?!

Warrior Kings zapisało się w annałach interaktywnej rozrywki jako RTS, w który mogli - i chcieli! - grać fani gier wojennych. Umiejętne pogodzenie rozbudowanych warstw ekonomicznej i taktycznej sprawiało, że wirtualna wojna nabierała nowej głębi i rzeczywiście zaczynał się liczyć zmysł przywódczy, a nie tylko umiejętność szybkiego klikania myszą. Skąd zatem tak surowa ocena Warrior Kings: Battles, które przecież nadbudowuje coś jeszcze na tamten wspaniały gmach? Stąd, że nie mogę pozbyć się wrażenia, że po raz wtóry próbuje się nam sprzedać to samo. Jestem pewien, że gdyby nie zmiana wydawcy - z Microids na Empire - Battles pojawiłoby się jako dodatek, może nawet łatka. Drugim zarzutem, niestety wynikającym z samej specyfiki gry, jest to, że wymaga ona ok. 3 lat wolnego czasu do przejścia. Z drugiej strony - od czego są wakacje?

Zatem nawet jeśli dotąd Orbis kojarzył ci się jedynie z biurem podróży - daj Warrior Kings Battles szansę. Może się okazać, że nie zechcesz wrócić do domu.



Imperial

Święta Janka

Sól swej ziemi - niegdyś prosta chłopka, obecnie - na skutek spotkania bliskiego stopnia z rozkładającym się, acz wciąż żywym trupem, a niedługo po tym - archaniołem - bezwzględna tępicielka wszelkich przejawów pogaństwa. Kamienna dziewica.

Pagan

Nikikla Sukub

Demonica Nikikla (imię oznacza ponoć „tę, której uroda jest fatalna dla mężczyzn") pojawiła się na Orbisie na wiele lat przed Battles i spodobało się jej na tyle, że została. Powód? Świat jest pełen głupich, próżnych mężczyzn, których tak łatwo owinąć sobie wokół palca.

Niezdecydowani

Sobieski (!)

Niegdyś dumny pogromca Imperium, obecnie - po małej sprzeczce z małżonką i przyjęciu cynowego kociołka na głowę - zimny trup. Dowód na to, że choć to mężczyźni żądzą światem, to mężczyznami rządzą kobiety.

7+

WYMAGANIA
Win 9x/Me/00/XP
Procesor: 733 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Black Cactus
Dystrybutor: Empire Interactive

⊕ rozmach i kompleksowość bitew
⊕ łączenie ekonomii i taktyki
⊕ możliwości engine'u

⊖ niewielki zakres faktycznych zmian
⊖ czasożerność

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 8
AUDIO 5

www.warriorkingsbattles.com

GATUNEK: SIM/EKONOMICZNA

CASINO Inc.

Constanty Foch

Viva Las Vegas! Światowa stolica hazardu, nocnego życia i erotycznych przeżyć to miejsce otoczone legendą – atrakcyjne zarówno dla autorów książek, filmowych scenarzystów i reżyserów oraz twórców gier. Tę legendę i famę, jaka otacza miasto położone w samym środku rozpalonej amerykańskiej pustyni, wykorzystują także – choć nie nazbyt nachalnie – programiści ze studia Hothouse Creations.

Las Vegas znam niestety tylko z filmów – a szkoda. Zarówno jednak samo miasto, jak i jego sława to dla mnie coś fascynującego, coś, co sprawia, że na wszystko, co jest związane z pokerem, ruletką, wielkimi kasynami, rzucam się z wielkim zainteresowaniem. Z takim samym nastawieniem podszedłem do Casino, Inc. - gra jednak zbyt szybko zaczyna obnażać własne słabości, by pozwolić graczowi na pełnie zaangażowanie się w klimat rozgrywki.

Gdzie ten funk?!?

W założeniu Casino, Inc. to gra ekonomiczna umożliwiająca graczom zarządzanie siecią kasyn w latach 70. Niestety te „lata 70" ograniczają się głównie do napisów i rysunków w instrukcji oraz na pudełku, kilku motywów muzycznych nawiązujących do ścieżek dźwiękowych z "czarnych" filmów z tamtego okresu (Shaft, The Mack, Superfly, Foxy Brown). To jednak trochę mało – goście twoich kasyn nie wyglądają jak postacie wyciągnięte z tamtej epoki, elementy dekoracyjne kasyn nie są ściśle wystylizowane na lata 70. Podejrzewam, że pomysł na wykorzystanie w Casino, Inc. „funkowego dziesięciolecia" przyszedł twórcom gry dopiero na końcowym etapie prac nad grą i dokleili go oni nieco na siłę - by uatrakcyjnić gotowy już produkt. Szkoda, bo dawka prawdziwego szaleństwa w stylu z lat 70 dodałaby grze dużo charakteru.

Pozostaje zatem gra ekonomiczna umożliwiająca graczom zarządzanie siecią kasyn - zawieszona w nieokreślonym punkcie czasoprzestrzeni, co zresztą dla samej grywalności nie ma aż takiego znaczenia. To z kolei, co ma znaczenie, to poziom trudności i złożoności gry. Wydana niedawno inna pozycja o zbliżonej tematyce - Casino Empire firmy Sierra, była grą przesadnie uproszczoną i nie stawiała przed graczem żadnego wyzwania. Twórcy Casino, Inc. poszli w drugą stronę i zadecydowali, by do własnego tytułu załadować jak największą liczbę parametrów wpływających na funkcjonowanie wirtualnych kasyn. To - z jednej strony – dobrze: dzięki temu Casino, Inc. to naprawdę gra, a nie tylko „klikanina" dla niedzielnych graczy. Ale z drugiej strony, niezbyt przystaje to do ogólnie lekkiej, żartobliwej oprawy gry, która zdecydowanie mniej kojarzy się z tycoonem poważnym oraz złożonym (jak np. Industry Giant II), a dużo bardziej z menedżerem zabawno-jajcarskim (jak np. Airline Tycoon).

Klikaj, klikaj, klikaj...

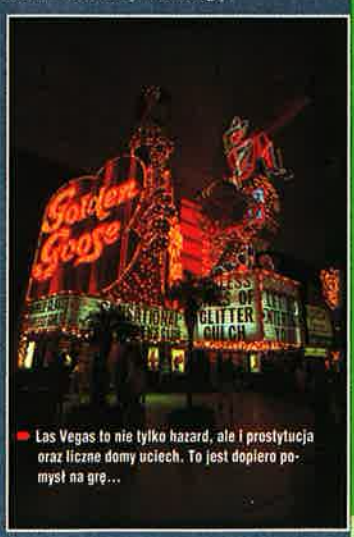
O ile jednak te różnice między stylem oprawy a stopniem skomplikowania gry nie przeszkadzają zbytnio w samej zabawie, tak zdecydowanie nieudany jest w grze interfejs, który raczej utrudnia, niż ułatwia przemieszczanie się po gąszczu menusów, okienek i opcji. Polecenia, jakie możesz wydawać, rozłożono na zasadzie wyłączności pomiędzy klawiaturę i myszkę, co oznacza, że pewne opcje dostępne są tylko z klawiatury (np. obracanie, zoomowanie kamery), a inne tylko z myszki (wybieranie ikonek itd.). To uciążliwe, bo wymaga korzystania z obu tych urządzeń sterujących przez cały czas grania, tym bardziej że przynajmniej część najważniejszych poleceń związanych z pracą kamery z powodzeniem można było przenieść na myszkę.

Kolejną wadą interfejsu jest to, że większość ikon jest mała i nie zawsze czytelna, na dodatek jest ich za dużo – np. usunięcie obiektu normalnie (czyli w winnych grach gatunku) załatwiane ikonką z buldożerem lub łopatą, tutaj doczekało się to oddzielnego menu, w którym możesz wybrać, czy chcesz obiekt przesunąć, sprzedać czy schować do piwnicy, do użycia w przyszłości... Większość czynności, jakie wykonujesz, zajmuje stanowczo zbyt wiele kliknięć/wciśnięć klawiszy, a poza tym zbyt wiele poświęcamy temu czasu i uwagi. Jak na grę „spoglądającą" na fach zarządzania kasynami w bardzo szerokim zakresie (m.in. kierujesz kilkoma kasynami jednocześnie, kupujesz nowe posesje pod kasyna itp.) za dużo drobiazgów pozostawiono na twojej głowie.

Lista płac – im więcej czerwonych i pomarańczowych buziek, tym gorzej.

Las Vegas

Las Vegas to amerykańskie miasto w stanie Nevada, położone w niewielkiej odległości od Wielkiego Kanionu Kolorado. Na skutek rozwoju turystyki i napływu ludności z innych stanów miasto w ciągu ostatnich trzech dziesięcioleci znacznie się rozrosło. Obecnie mieszka tam ponad 700 tysięcy mieszkańców, ale w każdej chwili w mieście znajduje się co najmniej 300 tysięcy gości. Miasto traktowane jest jako uzdrowisko, ale jego największą atrakcją jest bez wątpienia zalegalizowany hazard, dzięki czemu stoi tu mnóstwo kasyn i domów gry.



Las Vegas to nie tylko hazard, ale i prostytucja oraz liczne domy uciech. To jest dopiero pomysł na grę...

Casino Inc.

Popularność dyskoteki zależy od DJ-a – ten najwyraźniej słabo się stara.

Chcę podwyyyżki!

Najbardziej irytujące z tych mikrozadań to ustalanie pensji podwładnych. Mają oni niezwykle denerwującą przypadłość polegającą na tym, że domagają się podwyżek po tym, jak przepracują dla ciebie trochę czasu. Myślisz, że wystarczy podwyższyć zarobki niezadowolonym pracownikom? Błąd!!! Otóż, podwyżki udzielone jednym pracownikom powodują zapotrzebowanie na dodatkowe fundusze u innych. To jakiś podstawowy błąd w algorytmie gry, który sprawia, że udzielenie jednej podwyżki wywołuje konieczność przyznawania kolejnych - i tak bez końca, bez odwrotu.

Z kolei nie przyznanie tej pierwszej podwyżki powoduje spadek morale zainteresowanego pracownika, w efekcie jego odejście z pracy, a co za tym idzie - obniżenie morale reszty zatrudnionych - i ich odejście.... Kojarzycie ten obrazek z wężem zjadającym własny ogon? Tak właśnie wygląda polityka personalna w kasynach Casino, Inc. Zwolnienie wszystkich i zatrudnienie zupełnie nowych pracowników skutkuje, ale tylko w pierwszych godzinach gry, bowiem potem, kiedy twoje kasyna są już porządnie rozwinięte i rozbudowane, trudno połapać się, gdzie tych nowych ludzi przydzielić...

Ciut radości

Inne drobnostki, którymi musisz się w grze zajmować, już tak nie denerwują, są bowiem - po pierwsze - mniej mozolne, po drugie - przynoszą większe efekty, po trzecie zaś - dają więcej frajdy. Jedną z takich ciekawych małych przyjemności jest wyłapywanie oszukujących lub wszczynających bójki graczy (wskazuje ich menedżer sali, wyłapuje - na twój rozkaz - ochroniarz) i zapraszanie ich do piwnicy kasyna, w której przechodzą szybki, i brutalny, kurs fair play. Czasami okazuje się, że są to oszuści lub opryszkowie wynajęci przez konkurencję - w większości przypadków delikwenci tacy zgadzają się przejść na twoją stronę, a wtedy możesz odpłacić konkurentom pięknym za nadobne (czasami zamienia się to w efektowne strzelaniny z ochroną - super!!!).

Inne ciekawe postaci, które mogą dla ciebie pracować – zatrudniane są już tradycyjnie - to m.in. tancerki erotyczne, hostessy, DJ-e, odźwierni itd. W każdej z tych profesji zdarzają się też specjalni pracownicy-gwiazdy, którzy przyciągają gości aparycją, sławą itd. Równie różnorodny jest zestaw gier hazardowych, które możesz uruchomić w kasynie - wszystkie zaś w dużym stopniu konfigurowalne tak, byś mógł je dostosować do własnych potrzeb.

Goście ponad wszystko

Wszystkie te starania po to, by zadowolić gości. Występuje ich w grze kilka rodzajów, każdy o innych potrzebach, oczekiwaniach, a co najważniejsze - z innym zasobem gotówki. Małolaty szukają przede wszystkim podniet erotycznych, milionerzy wysokich stawek i towarzystwa pięknych dam, seniorzy taniego alkoholu i smacznych dań w restauracji.

Kina z filmami dla dorosłych to atrakcja głównie dla napalonych nastolatków.

W każdej chwili możesz zobaczyć, co się dzieje na zewnątrz twojego kasyna.

Na bramce, pod warunkiem że zatrudnisz odźwiernego, możesz przeprowadzać wstępną selekcję odwiedzających cię gości (i np. nie wpuszczać narzekających oraz wiecznie niezadowolonych seniorów), ale ma to większe zastosowanie dopiero wtedy, kiedy dysponujesz kilkoma kasynami. A choć portfel portfelowi nierówny, to nawet biedni pryszczaci nastolatkowie, kierujący kroki prosto do kina z filmami dla dorosłych na drugim piętrze kasyna, powiększają ostatecznie wynik finansowy, więc nie ma sensu z nich rezygnować. Lepiej tak zaplanować poszczególne piętra budynku, by każdy z gości danego rodzaju znalazł coś dla siebie i nie przeszkadzał innym.

Dwie parki, nie poker!

Kiedy pisałem o pryszczatych nastolatkach, nieco przesadziłem - grafika w Casino, Inc. nie jest aż tak szczegółowa. Szczerze mówiąc, jest dość uproszczona, ale ma coś, co sprawia, że cała gra wygląda estetycznie.

Ścieżka dźwiękowa to podobnie porządny poziom - dźwiękowcy z Hothouse przesadzili tylko z komentarzami głośno wymawianymi przez gości kasyna - za bardzo atakują uszy, zbyt często się powtarzają, to może denerwować.

W całości Casino, Inc. to produkcja ani dobra, ani zła. Sporą liczbę opcji, parametrów, które gracz może ustalać i zmieniać, autorzy gry zestawili z niezbyt udanym interfejsem, średnią grafiką i dźwiękiem oraz na siłę doklejonym motywem lat 70. Nie jest to niestety udana zagrywka pokerowa - co najwyżej dwie pary. Ale czasem nawet z dwoma parami można sporo ugrać - jeśli zatem chcesz tycoona z kasynami i jesteś w stanie zignorować kilka niedoróbek, Casino, Inc. nie jest wcale złe. Ot, kolejna produkcja w sam raz, by pograć w wolnym czasie.

DVD
08/2003

6+

WYMAGANIA
Win: 9x/Me/00/XP
Procesor: 450 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Hothouse Creations
Dystrybutor: Konami

- ⊕ duży zakres parametrów i opcji, jakie możesz zmieniać
- ⊕ estetyczna grafika
- ⊖ niedopracowany interfejs
- ⊖ niewykorzystany pomysł z latami 70
- ⊖ zbyt wiele drobiazgów na głowie gracza

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 7
AUDIO 6

www.casinoincgame.com/casinol.htm

GATUNEK: PRZYGODOWA

Casanova

■ El General Magnifico

Istnieje w naszej kulturze wiele pojęć – nazw przedmiotów codziennego użytku, zjawisk społecznych czy innych, które się wzięły od nazwisk rozmaitych ludzi. Nie będę się zagłębiał w szczegóły (choć gdyby któryś z p.t. Czytelników zechciał, mogę mu je przybliżyć), ale wymienię choćby: lincz, prysznic, sylwetka, chuligan, bojkot, gilotyna, dagerotyp, żyletka i wiele innych. Spora liczba imion i nazwisk przeszła do kategorii przymiotników. Mówimy – na przykład – o herkulesowych czy rubensowskich kształtach, tycjanowskich włosach albo makiawelicznej przebiegłości. Mężczyznę zaś, który ma powodzenie u kobiet, nazywamy Casanovą.

Grafika może nieco archaiczna ale pasuje do klimatu gry.

Za przybliżenie graczom przygód i postaci słynnego uwodziciela wzięły się firmy Arxel Tribe i Wanadoo, a spolszczenia dokonała wielce zasłużona w naszym kraju firma CD-PROJEKT. Gra ukazała się w serii tanich gier. Od razu powiem, że fakt, iż one są tanie, nie oznacza wcale, że zrobiono je kiepsko. Przeciwnie – omawiana tu produkcja jest przykładem bardzo ciekawego i rzetelnego podejścia do tematu. Nie wygląda przy tym jak typowy produkt Wanadoo (Cameron Files czy Dracula na ten przykład).

ZACZAWSZY PO SWOJEMU PRZEJDŹMY WRESZCIE DO ADREMU!

Akcję osadzono w rzeczywistości nie do końca historycznej, co rzuca się w oczy natychmiast po uruchomieniu gry. Jakoś nie pamiętam, by nad XVIII-wieczną Europą krążyły latające (podwieszone pod balonami) galeony napędzane wiosłami (sic!). Wiozący naszego bohatera statek zostaje napadnięty przez mongolskich rabusiów dowodzonych przez niejakiego Kubilaja (jak wiadomo, Mongołowie są narodem zawołanych żeglarzy...). Postrzelony z kuszy (!) Casanova spada z pokładu i „ocyka się" w Wenecji jako gość miejscowego arystokraty. Ponieważ podczas napadu zabito jego matkę, Giovanni postanawia wywrzeć krwawą zemstę na łotrach winnych jej śmierci.

Wszystko to oglądamy w TPP, bohatera widzimy, jak z mniejsza lub większą gracją porusza się po weneckich kanałach, fechtuje się, uwodzi kobiety i wplątuje w coraz bardziej niezwykłe przygody. Akcję przeplatają wątki rodem z „Rękopisu znalezionego w Saragossie" (nawiasem mówiąc, oparty na tej powieści film Hasa jest jedynym polskim obrazem, który zyskał światową sławę kultowego) - to znaczy: nasz bohater nieustannie natyka się na sprawy związane z okultyzmem i naukami tajemnymi. Grafika jest bardzo malownicza – co akurat nie powinno dziwić, niewiele jest bowiem miast na świecie dorównujących urodą Wenecji. Choć nasz bohater może się poruszać po kanałach gondolą, w zasadzie wszędzie można dojść piechotą, korzystając ze sławnych weneckich mostów. Postaci ludzkie nakreślone przez grafików są tu zabawnie zniekształcone, ale nie przekroczono granic dobrego smaku.

Za naprawdę bardzo przyzwoitą cenę (circa, about 30 zł) otrzymujemy bardzo przyzwoity produkt.

ABY GRACZ NIE DOZNAŁ WZWODU, KROPLA DZIEGCIU W ŁYŻCE MIODU

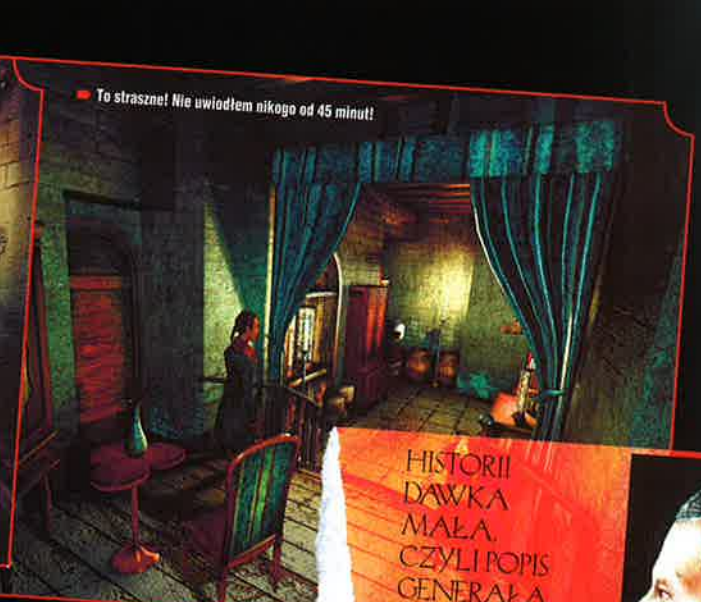
Gra ma bardzo dobrze zrobioną oprawę muzyczną „w stylu epoki" (choć ze względu na powyższe zastrzeżenia, na dobrą sprawę diabli wiedzą, co to za epoka), a polonizację zrobiono w stylu filmowym (postaci mówią kwestie w języku oryginału, a u dołu ekranu ukazuje się zupełnie poprawne tłumaczenie tychże). Można się tylko przyczepić do niestarannej synchronizacji słów i tekstów, która sprawia, że bohaterowie mówią i połykają końcówki wyrazów albo i całe zdania. Wszystko to sprawia wrażenie pewnej niedbałości. Poza tym kilkakrotnie - gdy wczytywałem wcześniej zapisaną grę, mój bohater wywijał osobliwe koziołki albo popadał w dziwaczne drgawki. Gdybym dostał tę grę do recenzji 1 kwietnia, byłbym podejrzewał redakcyjnych programistów o złośliwy dowcip, ale nie. Ha, może chłopaki z Arxel Tribe też mają 'morbid sense of humor'? Świadczyć o tym może też śpiewający sztokfisz na ścianie w weneckiej Gildii Transportowców.

Intryga gry zapętla się niczym lina w dłoniach pijanego majtka. Nasz bohater często będzie musiał robić szpadą (poznając kilka sekretnych pchnięć w sekretne miejsca). Na Plaza del Banco odbywa się akurat sławny Wenecki Jarmark, na którym Casanova uzupełnia stan kiesy i próbuje sił w rozmaitych grach zręcznościowych oraz losowych. Będzie tu też mógł wygrać fanty, które przydadzą mu się podczas dalszej gry.

CASANOVA ZWODZIŁ DAMY, ALE MY TE SZTUCZKI ZNAMY

Należy pamiętać, że Casanova był przede wszystkim uwodzicielem. Napotkane panie należy więc czarować gładkimi słówkami, zuchwałością, namiętnie albo łagodnie – w zależności od kobiety, z jaką będziesz miał do czynienia, reputacja Casanovy będzie rosła lub malała. Do damy doświadczonej i... hm... bywałej, należy przemawiać inaczej niż do skromnego dziewczątka (co prawda, te skromne też miewają diabła za skórą, ale to wcale inna sprawa).

Casanova to miał fajne życie?



To straszne! Nie uwiodłem nikogo od 45 minut!

HISTORII DAWKA MAŁA, CZYLI POPIS GENERAŁA

Giovanni Giacomo Casanova di Seingalt, urodzony w 1725, zmarły w 1798 roku Wenecjanin - uwodziciel, awanturnik, podróżnik i literat wiódł niezwykle życie pełne przygód i miłostek. Brylował w salonach europejskich (był też w Warszawie na dworze Stanisława Augusta, na którym wdał się w głośny pojedynek z późniejszym targowiczaninem i zdrajcą, hetmanem Branickim. Włoch wiedział, że Branicki jest świetnym strzelcem, palnął pierwszy od ręki - i dał drapaka, co zresztą świadczy o jego inteligencji, bo gdyby tego nie zrobił, to by go usiekli Kozacy Branickiego. Szkoda tylko, że skurczygnat Branicki się z tego wykaraskał). W 1755 został aresztowany w Wenecji za bezbożność i uprawianie czarów. Osadzono go w słynnym więzieniu Piombi - skąd bez żadnej pomocy z zewnątrz uciekł, co samo w sobie było nie lada sztuką. W 1774 roku osiadł na zamku Dux w Czechach, jako gość hrabiego Waldsteina, który dał mu posadę bibliotekarza. Resztę życia spędził w Dux, pisząc sławne pamiętniki.

Sławny już za życia jeszcze większą sławę zyskał po śmierci i stał się bohaterem kilku powieści, a nawet jednej opery (Ludomir Różycki, 1914) i operetki (Ralf Benatzky 1928). O jego przygodach nakręcono też film z Donaldem Sutherlandem w roli głównej.

wa). W sumie trzeba ci będzie budować postać bohatera jak w niektórych cRPG. Grę można oczywiście zapisać w dowolnym momencie (choć są w niej sekwencje, kiedy jest to niemożliwe, co jednak wcale nie psuje przyjemności) i skorzystać z wcześniejszego zapisu, kiedy coś poszkapimy. W sumie za naprawdę bardzo przyzwoitą cenę (circa, about 30 zł) otrzymujemy bardzo przyzwoity produkt.

JAKO ZRZĘDA BARDZOM RAD, OTO DALSZYCH KILKA WAD

Niestety gra ma kilka niewielkich wad - np. niezbyt szybko (czasami) reaguje na wydawane z klawiatury polecenia i dzieje się to czasami w momentach krytycznych – choćby podczas nauki szermierki. A to wydobywa z zębów gracza zgrzyt godny tego, jaki wydawał Prometeusz na widok sępa przylatującego po codzienną porcję wątróbki (swoją drogą, biedny ten sęp – codziennie flaki i tylko flaki... można się było wściec!). Niespodziewane przeskoki kamery z miejsca na miejsce też niekiedy są piekielnie irytujące – a już najgorzej, że czasami bohater utyka w jakimś rogu i trzeba go stamtąd wyprowadzać na oślep. Cóż, nie ma róży bez kolców, jak powiedział pewien pan, kiedy uciekła odeń żona, opróżniwszy domową kasę.

Czasami miewałem też wrażenie, że gra jest wyraźnie złośliwa – wczytywała, na przykład – stale pewną jedną i tę samą sytuację, choćbym nie wiedzieć, co jej kazał wczytać. Dopiero za drugim razem zaczynała okazywać posłuszeństwo. Najpaskudniejszą jej wadą jest to, że w niektórych sytuacjach diablo trudno się domyślić, jak z nich wybrnąć, mimo iż polscy dystrybutorzy dołączyli opis przejścia. Konia z rzędem temu, co bez godzinnego przynajmniej zgrzytania zębami domyśli się, jak opuścić taras Gildii Transportowców. W kilku zaś miejscach - nie wiedzieć czemu - program się zacinał jak podpity cyrulik, mimo iż grałem na sprzęcie daleko lepszym niż ten, jakiego wymagają twórcy gry (PIII 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX). W pewnym momencie musiałem się uciec do chwytu prawdziwie desperackiego – zainstalowałem grę na drugim kompie, wczytałem, gdzie trzeba, sejwy z pierwszego, uruchomiłem... i poszło. Ale nie każdy ma w domu drugi mocniejszy komputer...

CZASEM BYWA ROZMAICIE, AMANT MA NIELATWE ŻYCIE

Dość upierdliwe są elementy wymuszane na graczu przez twórców gry. Mianowicie od czasu do czasu nasz bohater musi stawić czoło różnej maści opryszkom, którzy ze szpadą w garści usiłują mu odebrać sakiewkę – jeżeli nie poślesz go wcześniej na kilka długich, nudnych i uciążliwych jak przesłuchania komisji do spraw Lwa R. lekcji szermierki, umarł w butach, koniec i toczka. Lekcje te jednak wyjdą mu tylko na dobre, pod koniec gry będzie się bowiem musiał zmierzyć z przeciwnikami twardymi jak polscy negocjatorzy unijni. No cóż, nikt nie powiedział, że amantowi się lekko żyje. Zaspokajanie tych wszystkich dam równie atrakcyjnych jak woda w weneckich kanałach (i zapewne tak samo świeżych i zdrowych), z pewnością było katorżnicza orką...

7

WYMAGANIA
Win: 95/98/ME/2000/XP
Procesor: P 366
RAM: 64 MB
Akcelerator: konieczny

Producent: Axel Tribe, Wanadoo
Dystrybutor: CD-Projekt

- ⊕ ciekawa intryga
- ⊕ całkiem sympatyczna grafika
- ⊕ interesująca ścieżka dźwiękowa
- ⊖ niezbyt przyjazny interfejs
- ⊖ nie za dobra korelacja animowanej postaci i otoczenia
- ⊖ problemy z kamerą
- ⊖ nieco dziwne realia historyczne
- ⊖ parę innych baboli

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 7
AUDIO 7

www.casanova.artxeltribe.com

Casanova to miał fajne życie?

IL2 Sturmovik: The Forgotten Battles

Pepin Krootki

Nikt nie ma autorom za złe, gdy ukazuje się dodatek z misjami do powszechnie uznanego hitu tudzież jego „pozłacana" wersja. Ale w przypadku gry przeciętnej taki numer już nie przejdzie. Recenzenci i gracze zaraz zaczną grymasić na wyciąganie dodatkowej kasy z kieszeni albo sztuczne przedłużanie żywota miernego produktu. W chwili zaistnienia na rynku Ił-2 Sturmovik zgarnął niemal wszystkie nagrody, jakie tylko przyznaje się symulatorom. Dlatego też jestem raczej spokojny o przyjęcie, z jakim The Forgotten Battles spotka się w komputerowym światku.

GATUNEK: SYMULATOR

Zapomniane Bitwy nie są zwykłym dodatkiem z misjami ani nawet edycją Gold, stanowiącą prostą sumę gry i takowego mission packa. Mamy do czynienia z nową rozszerzoną wersją znakomitego symulatora. TFB nie powinno być jednak traktowane jak sequel (bo wypadłoby raczej blado), lecz propozycja przede wszystkim dla tych, którzy jakimś cudem przegapili pierwsze wejście Iła.

Zapłon!

Przy wszystkich peanach wygłaszanych w prasie na temat Sturmovika recenzenci zgodnie jednak wytykali mu brak dynamicznych kampanii. Teraz anachronizm ten poszedł w odstawkę. Niestety mechanizm generujący kolejne misje nie jest zbyt kreatywny przy tworzeniu zadań i briefingów, a rezultaty jego działań bywają dość schematyczne. Czarę goryczy przelewa fakt, że w przypadku niepowodzenia najczęściej istnieje tylko możliwość powtórzenia misji albo - won do głównego menu.

Po rozpoczęciu kariery gracz określa narodowość, dywizjon, w jakim chce służyć, oraz okres, w którym trafia na front. Na podstawie między innymi tych kryteriów stworzona zostaje złożona sytuacja wojenna - małe piekiełko, w środek którego wpadamy. Wynik każdej z misji (podobno) automatycznie wpływa na kolejne przydzielane nam zadania (oraz oczywiście na to, czy w ogóle zostaną nam przydzielone). Nie zapomniano oczywiście o zarządzaniu dywizjonem. Jeśli tylko uda nam się awansować, na nasze barki spadnie ciężar decydowania o losie ludzi i maszyn.

Towarzysze! Nie tylko Lenin wiecznie żywy! Ił2 Sturmovik właśnie przeżywa drugą młodość!

Start!

TFB serwuje przeszło dwadzieścia pojedynczych misji, dziesięć przygotowanych specjalnie do gry w sieci oraz pięć nowych map (rejon Zatoki Fińskiej, Leningradu i jeziora Ładoga - zimą i latem, węgierski rejon działań w wersji zimowej i letniej oraz nasze południowe kresy wschodnie). Twórcy deklarują, iż zadali sobie przy ich robieniu wiele trudu. Większe miasta, a więc np. Helsinki, Tallin oraz Leningrad i okolice jeziora Ładoga zostały odtworzone na podstawie oryginalnych map oraz zdjęć lotniczych z okresu 1939-1940 r. Największym rarytasem dla rodzimych graczy jest możliwość latania nad Lwowem oraz sporym kawałkiem Polski i (Czecho-)Słowacji (sic!).

Do boju, do boju...

Rzecz jasna, nad nowymi teatrami działań nie mogło zabraknąć nowych samolotów. Mówiąc konkretniej, są to pięćdziesiąt trzy maszyny, ale pilotować można tylko trzydzieści z nich (ładne mi „tylko"...). Najwięcej frajdy początkowo miałem z okiełznaniem bombowców Ju-87 (jest wersja uzbrojona w działka kal. 37mm!) oraz He111. Wkrótce odkryłem też prawdziwe cudo w postaci radzieckiego ciężkiego bombowca TB-3 M17. Gdy spoglądam na tę pokrakę o prędkości operacyjnej rzędu 140 km/h, przez gardło z trudem przechodzi mi słowo „samolot" (znacznie bardziej na miejscu byłoby określenie „aparat latający"). Nie mogę przy tym przeboleć, że oddając w nasze ręce tak egzotyczny rarytas, twórcy zupełnie zapomnieli o Me110. Sturmovik znakomicie buduje klimat nerwowego wyczekiwania, jaki towarzyszy lotom bombowym. Potęguje go nadto możliwość nastawienia radia na częstotliwość nieprzyjaciela i wsłuchiwania się w złowrogie

Kupuj joya!

meldunki grasujących dokoła myśliwców. Jedną z największych atrakcji jest możliwość zatopienia cumującego w Kronsztadzie pancernika Marat. Wydarzeniu temu poświęcono historyczną misję, za sprawą której poczułem na własnej skórze, co przeżywał Ulrich Rudel (to jeden z wielu asów, których spotkamy w grze - uwzględniono także charakterystyczne malowanie ich samolotów). Doceniono również wysiłek i kunszt fanów gry i wprowadzono do TFB opracowane przez nich modele różnych obiektów (jako oficjalne i „pobłogosławione" przez autorów, którzy gwarantują ich autentyczność). Tak właśnie trafił do gry nasz poczciwy... PZL P11.

Bez joya nie ma gieroja!

Jeśli jeszcze nie macie joysticka, a przeszliście starą wersję gry, szczerze was podziwiam (bez niego zdołałem okiełznać tylko najbardziej kobylaste samoloty). Tym razem chyba się bez niego nie obędzie, bo spece od realizmu znów pastwili się nad engine'em gry. Duży nacisk położono na maksymalnie wierne rzeczywistości sterowanie pracą silnika. W konstrukcjach bez wtrysku paliwa odczujemy efekt spadania mocy, gdy siła odśrodkowa powstrzymuje dopływ mieszanki (w najlichszych konstrukcjach wystarczy oddać drążek). Uwzględniono osobne funkcjonowanie takich elementów jak chłodnica czy sprężarka. Popracowano nad dobieraniem składu mieszanki w zależności od pułapu lotu tudzież dodawaniem do niej „ekstrawzbogacaczy", zwiększających moc kosztem zarzynania motoru. Ponadto gdy lecimy maszyną wielosilnikową, sterujemy pracą każdego silnika z osobna. O tak prozaicznej kwestii jak manualne regulowanie skoku śmigła nawet nie wspomnę...

Wzloty i nieloty

Nie istnieje taka siła, która pierwszego dnia grania byłaby mnie w stanie oderwać od komputera. Trudno uwierzyć, że na tych dwóch niepozornych srebrnych krążkach skondensowano marzenia chłopców przyklejających nosy do witryn sklepów modelarskich i księgarń z literaturą o II wojnie. Tym, co sprowadziło mnie na ziemię, były algorytmy sztucznej inteligencji. Radzieccy piloci są przesadnie dobrze wyszkoleni i zadziwiająco dobrze poczynają sobie z Niemcami, co razi szczególnie na początku wojny. Wyjątkowo złośliwy autopilot bez problemu za nas wystartuje, dołączy do formacji i podąży z nią nad cel, lecz nie można mu ufać, gdyż potrafi bez powodu zderzyć się z innym samolotem lub nagle obniżyć wysokość i przygrzmocić w ziemię. W trakcie kampanii zauważyłem też, że z zupełnie niezrozumiałych powodów formacja krąży przez jakiś czas przy każdym punkcie nawigacyjnym (pewnie dlatego, by maruderzy, których zgubiły gdzieś niedopracowane algorytmy, mogli nadążyć). Po

powrocie do bazy uszkodzone samoloty nie lądują jako pierwsze, lecz czekają na własną kolej, latając w tę i z powrotem, nierzadko dymiąc albo gubiąc paliwo. Nie muszę chyba pisać, jak to się przeważnie kończy?

W momencie premiery grafika Strumovika zrywała czapki z głów... tym nielicznym, którzy mogli sobie pozwolić na zakup odpowiedniego sprzętu. Dziś na byle jakim złomie też nie pogramy, ale biorąc pod uwagę, jaka orgia barw i kształtów przewija się przez ekran - jestem to w stanie przełknąć. Jeśli ktoś nie zgadza się z moją oceną CFS3, niech spojrzy na te kokpity! Niemałe wrażenie robi animowana tafla wody, w której toni odbijają się nadbrzeżne obiekty. Krótka obserwacja plaży pozwala zauważyć rozbijające się na niej fale. Kiedy się na to patrzy, człowiek jest skłonny uwierzyć, że fotorealistyczna grafika jest na wyciągnięcie ręki. Na tle tego przepychu niemile kontrastują trącące tandetą wybuchy (zwłaszcza bombardowanych okrętów) oraz tworzone „od linijki" drogi. Zaskakujące, że choć można zmasakrować prawie każdy detal samolotu, kukła pilota zdaje się nietykalna.

Wspomniane niedoróbki wcale nie psują jednak zabawy i są jak skaza w przypadku diamentu, która świadczy o jego autentyczności. (Tylko sztuczne kamienie jej nie mają.)

...urraaaaa!

Towarzysze! Nie tylko Lenin wiecznie żywy! Il2 Sturmownik właśnie przeżywa drugą młodość! Kilkadziesiąt typów samolotów w najbardziej realistycznym symulatorze osadzonym w realiach drugiej wojny światowej, ogromne bitwy powietrzne, loty bombowe i torpedowe, dynamiczne kampanie, polski akcent... Grać, nie umierać!

Jeszcze Polska...

Możliwość zajęcia miejsca za sterami PZL P-11 to prawdziwa gratka dla graczy z Polski. Zawdzięczamy ją panu Dawidowi Żurawskiemu, który przeniósł ten samolot na ekran monitora tak profesjonalnie (chylę czoła!), że Maddox Games postanowiło zamieścić go w grze. Po rozejrzeniu się po odwzorowanym z najdrobniejszymi szczegółami kokpicie dostrzeżemy napisy w rodzimym języku oraz oryginale instrumenty pokładowe firmy C. Gerlach. Pełny odlot! Ach, by tak jeszcze była kampania wrześniowa...

W razie przerwania pracy silnika w powietrzu doprowadzić płatowiec do lotu poziomego, pociągnąć za rączkę i przytrzymać, dopóki silnik nie zacznie pracować normalnie.

8+

WYMAGANIA
Win 98/ME/2000/XP
Procesor: PIII 800 MHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Maddox Games
Dystrybutor: Ubi Soft

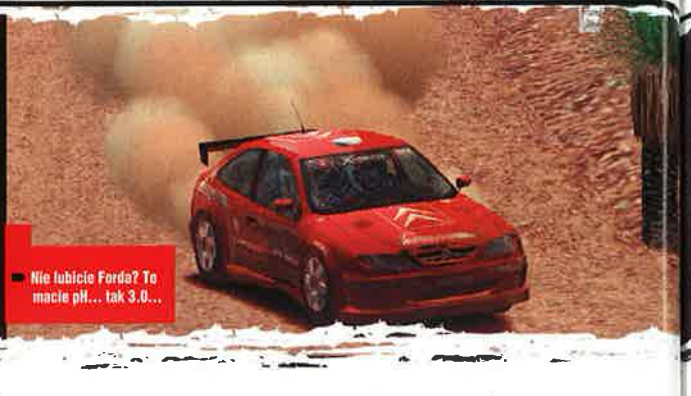
⊕ poprawiona, orgiastyczna grafika
⊕ polski myśliwiec!
⊕ dobry model uszkodzeń
⊕ nowe teatry działań!

⊖ bez joysticka nie dotykaj
⊖ za wysokie umiejętności radzieckich pilotów
⊖ troszkę zaciachów AI

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 9
AUDIO 8

www.il2sturmovik.com

Lubicie Forda? To go macie!



Nie lubicie Forda? To macie pH... tak 3.0...

GATUNEK: SAMOCHODÓWKA

CD-ACTION

Allor

colin mcrae

Trzecia część Colina... Ileż to się na nią czekało! A choć ostatnio można było pograć i w TIR-a, i w TOCA - i obydwie to przecież samochodówki cholernie dobre – z rajdami to one za wiele wspólnego nie miały. Był też Rallisport, ale i to nie do końca to... W dodatku na konsolach CMR3 już było. W końcu jednak wersja PC-towa także ujrzała światło dzienne - i... powiadam wam, warto było na nią czekać!

Owszem, Rallisport Challenge ma lepszą grafikę i oferuje więcej okazji, by się wyszaleć, ale jeśli chodzi o wrażenia z jazdy czy kontrolę nad wozem, trzecia odsłona Colina jest the best! Jeśli kiedykolwiek patrzyliście na transmisję z rajdu i żałowaliście, że sami nie możecie tego przeżyć i że można tylko biernie patrzeć... te czasy należą już do przeszłości. Wystarczy uruchomić Colina, a ląduje się w samym centrum akcji!

Jest tylko jedno małe "ale" - jeśli wydawało się wam, że wszystko to dzieje się nieco zbyt szybko i trzeba być mutantem, aby nadążyć za obrazem, i że drzewa na poboczu znikają, zanim jeszcze zarejestrowało się ich obecność, będziecie mieli duży problem. Doznania bowiem, gdy samemu siedzi się za kółkiem i gdy samemu trzeba takim rozpędzonym pudłem kierować, są jeszcze bardziej intensywne! A drzewa, płotki, zakręty czy kamienie pojawiają się tu równie niespodziewanie, co w czasie transmisji.

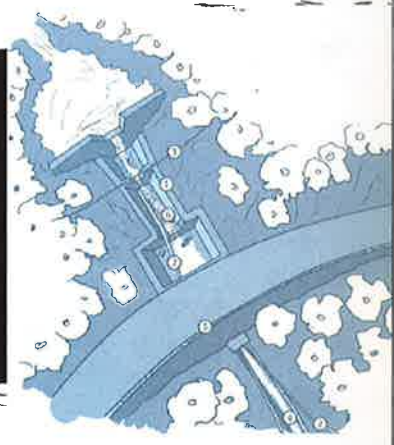
W serwisie

Po wyjaśnieniu sobie najważniejszego (Colin 3 wielką grą jest - i basta!) można już na spokojnie zabrać się za opis gry. A właściwie in-

Perfekcyjna grywalność!

Ale spoko, kwaśna mina szybko wam minie.

rally 3



Ech, gdyby nie jeden wóz w mistrzostwach i ten brak sieciówki - byłaby dziesiątka!

stalację, bo przybywa na trzech płytkach CD i zanim zagramy, trzeba ich zawartość przerzucić na twardy dysk. A to trochę niestety trwa, ale na szczęście robi się to tylko raz.

3... 2... 1...

Po uruchomieniu, zamiast lecieć od razu na OS-a, wypada jeszcze parę rzeczy sprawdzić, chociażby sterowanie. Tu jednak pewnie się co poniektórym narażę, ale... Colina nie testowaliśmy z pomocą kierownicy. Ba, nie był nawet katowany na joysticku. Ale bez obaw, nie była to też klawiatura – zatem pozostaje jedynie pad. A choć granie w samochodówki za jego pomocą może się wydawać kuriozalne, od czasów TOCA uważam go za znacznie lepszy kontroler od joya. (Mówimy oczywiście o porządnym padzie analogowym z force-feedbackiem, a nie jakimś czteroprzyciskowym nie-wiadomoczym). I choć trochę mu (precyzja) do kierownicy brakuje, jeżeli chodzi o wygodę, nie ma sobie równych. Oki, kontroler przygotowany, więc ruszamy.

Go!

Hmmm... w zasadzie to zanim jeszcze ruszymy, trzeba utworzyć nowego kierowcę. I tutaj mały zgrzyt: o ile nikt nie zmusza nas, byśmy nazywali się Colin, o tyle wóz możemy wybrać dowolny, ale pod warunkiem, że będzie to Ford Focus WRC. Jednak było o tym wiadomo już od bardzo długiego czasu, nie jest to więc niespodzianka. Poza tym twórcy całkiem przekonywująco tłumaczyli się z tej decyzji - dzięki niej uzyskali dostęp do danych zebranych przez ostatnie parę lat przez team fabryczny Forda.

Przy czym to nie do końca tak, że innych niż Focus wozów w trzecim Colinie w ogóle nie ma - brakuje ich tylko w trybie mistrzostw. Jeśli chcemy pośmigać nieco w rajdowym Punto, wystarczy wybrać jazdę na czas na pojedynczym odcinku specjalnym - i hajda!

Prosto 150

Mistrzostwa zostały tutaj pomyślane jako coś w rodzaju trzyletniego kontraktu, a nie luźny zbiór rajdów. Oczywiście dostajemy samochód i mamy wygrywać, ale nawet jeśli dany rajd przegramy, nikt nam nagle głowy nie urwie. Będzie to tylko jedna przegrana impreza, i tyle. Naturalnie odbije się na klasyfikacji końcowej (mniej punktów), ale nie będziemy mieli problemów, by przejść do następnego wyścigu. To akurat mamy zagwarantowane - nie ma czegoś takiego, że kolejne trasy dostaje się w nagrodę za miejsce na podium.

Nie znaczy to wcale, że za wygrane rajdy dostajemy wyłącznie punkty - w końcu pozycja ta wyszła także na konsolach, a gra konsolowa bez bonusów byłaby strasznym ewenementem. Colin nim nie jest, dlatego po wygraniu rajdu (na który składa się sześć odcinków specjalnych po około trzy, cztery minuty plus pojedynek jeden na jeden na torze - miejsca zależą od łącznego czasu przejazdu) otrzymuje się także bardziej

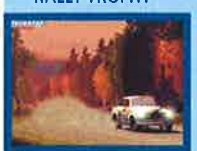
Inne warte uwagi rajdy ostatnich czasów

RALLISPORT CHALLENGE

Twórcy: Microsoft Game Studios, **Dystrybutor:** Microsoft Corporation
Dystrybutor PL: APN Promise, **WWW:** www.rallisportchallenge.com
Wymagania: Windows 98/Me/2k XP, PIII 733 MHz, 128 MB RAM, akcelerator z 32 MB
Ocena: 8/10

Dużo więcej trybów gry (między innymi wyścigi na torach lodowych), nieco ładniejsza grafika i gra sieciowa - ale brakuje między innymi widoku z kokpitu, no i gra się zdecydowanie gorzej niż w Colin 3. Poza tym gra wybitnie konsolowa: zbiera się punkty, by odkrywać nowe trasy i wozy, co też nie każdemu odpowiada, ale zagrać bez wątpienia warto.

RALLY TROPHY



Twórcy: BugBear Entertainment
Dystrybutor: JoWood
Dystrybutor PL: CD-Projekt
WWW: rally.jowood.com
Wymagania: W95/98/2k/XP, PII 300 MHz, 64 MB RAM, akcelerator z 8 MB
Ocena: 9/10

Największa różnica w stosunku do Colina 3 to wozy - zamiast nowoczesnych rajdówek mamy tu jedenaście wozów przeszłości. Poza tym są multi, niezła grafika i duża grywalność, choć dla wielu gra będzie nieco za trudna, bo opanowanie Stratosa z tylnym napędem to cholernie duże wyzwanie! Zagrać trzeba, przy czym najlepiej od razu z patchem, bo bez niego fizyka szaleje i jazda staje się jeszcze trudniejsza.

Wersja PL

Powinna się ukazać dokładnie pierwszego czerwca. Największą różnicą w porównaniu do wersji angielskiej będzie oczywiście pełne spolszczenie, dzięki któremu zamiast jeżdżącego z McRae Nicky Gristema w roli pilota usłyszymy Janusza Kuliga. Wprawdzie na co dzień jest on kierowcą, a nie pilotem, ale taka zamiana miejsc to tradycja polskich wersji - w drugiej części wystąpił przecież Krzysztof Hołowczyc.

Co ciekawe, Kulig (zawodowo między innymi trzykrotny zdobywca tytułu Mistrza Polski, dwukrotny mistrza Strefy Centralnej oraz pierwszy wicemistrz Europy w 2002) w karierze miał okazję zasiadać za kółkiem głównego bohatera Colin 3, czyli Forda Focusa WRC. Przy okazji recenzowania wersji PL postaramy się go zresztą zapytać o wrażenia z gry. Nam wydaje się przecież w zasadzie idealna, jeśli chodzi o oddanie charakterystyki rajdu, ale nie wiemy, jak to się ma do zasiadania za kółkiem rzeczywistego Focusa...

„namacalne" niż punkty nagrody. Choćby nowe wozy (oczywiście nie do mistrzostw, ale to już sobie wyjaśniliśmy) i lepsze części: np. inne typy opon czy amortyzatory, aczkolwiek te dostaje się w zasadzie i za samo ukończenie rajdu. O tym, że jest rozbudowany setup z telemetrią i jazdami testowymi pozwalającymi te części dobrać do rajdu - pisać chyba nie trzeba.

Oczywiście za wygraną w całym sezonie także coś extra dostaniemy, a poza tym koniec jednego oznacza dla nas rozpoczęcie następnego, w dodatku na nieco innych trasach (nie wszystkie z ośmiu rajdów pojawią się już w pierwszym sezonie - ten bowiem składa się tylko z sześciu z nich) i na nieco wyższym poziomie trudności.

Nawrót prawo

Dopiero w tym momencie zaczynają się schody. O ile bowiem rajdy należące do pierwszej kolejki można nazwać wymagającymi, ale mimo to możliwymi do wygrania, nawet przy pierwszym podejściu, o tyle już sam początek drugiego sezonu sprawia, że człowiek zaczyna się zastanawiać - czy aby na pewno uzyskiwane przed chwilą dobre wyniki nie były li tylko dziełem przypadku...? Bo rajd Wielkiej Brytanii jest po prostu zabójczy! Wąziutkie trasy, pełno drzew, płotów i bram, no i nawierzchnie takie, że strach się bać. A przeciwnicy pędzą do przodu na złamanie karku i o dobre miejsce trzeba walczyć jak nigdy dotąd! Mimo wszystko trudno to uznać za jakąś wadę - to raczej pierwszy sezon jest zbyt łatwy i za bardzo rozbudza nadzieje. Chwila prawdy następuje dopiero po nim.

Lewo trzy

Drzewa tudzież płoty mają to do siebie, że czasami dopadają nawet najlepszego gracza. Wtedy można się naocznie przekonać o bliskich powiązaniach Colina z najnowszym TOCA - bo model uszkodzeń jest tu równie doskonały. Fakt, że wozy są mimo wszystko troszkę za mocne i troszkę za dużo mogą na siebie przyjąć, ale i tak jazda z połową szyb jest czymś jak najbardziej normalnym. Nie mówiąc już o takich niespodziankach jak pewne lądowanie po długim "hopku" w Australii, kiedy to nagle z wozu odpadła połowa blach. Albo niespodziewana utrata tylnego koła w Anglii (nawet już nie pamiętam, na czym) - na szczęście udało się dojechać do mety, a że był to trzeci odcinek specjalny, więc serwisowi udało się do następnego dnia doprowadzić wóz do stanu używalności.

Bo uszkodzenia nie tylko wpływają na właściwości jezdne ale spokojnie mogą nas nawet wyeliminować z rajdu, o ile tylko będą na tyle poważne, że serwis w ustawowym czasie sobie z nimi nie poradzi. A wtedy żegnajcie punkty, żegnajcie wozy, żegnajcie części...

Prawo sześć

Uszkodzenia - poza realizmem i podnoszeniem adrenaliny - mają zresztą jeszcze jedną fajną cechę: nieźle wyglądają. Pojazdy zostały tu bowiem wykonane z ponad trzynastu tysięcy wielokątów każdy (w dwój-

Rajdy w Colinie

Rajd Australii	Finlandii	Rajd Grecji	Rajd Hiszpanii	Rajd Japonii	Rajd Szwecji	Rajd GB	Rajd USA
Lasy, szutry, dużo hopków i miejscami stanowczo za wąskie drogi - można łatwo rozwalić wóz.	Wąskie leśne drogi i wcale nie szersze mosty nad jeziorami - dodatkowo trzeba uważać na hopki.	Góry i całkiem szerokie, szutrowe nawierzchnie - bardzo przyjemny, choć wymagający.	Górki, asfalt, ciasne zakręty i wąskie drogi - w sumie dość szybki i wymagający.	W stu procentach na wąskich, górskich asfaltowych drogach - bardzo często w deszczu.	Lód, śnieg i wąskie drogi - wprawdzie dzięki śnieżnym bandom trudniej wypaść, ale i tak bardzo wymagający.	Polne drogi, płotki, bramki, drzewka wąziutkie asfalty i częsty deszcz - po prostu śmierć.	Góry i szerokie szutrowe nawierzchnie ze zdarzającymi się asfaltami - trudny tylko momentami.

ce było ich jedynie osiemset na pojazd) - a że znaczna ich część została użyta do modelowania wewnętrznych fragmentów wozów, widocznych dopiero po odpadnięciu blach, rajdówki wyglądają tu po prostu prześlicznie – i to nawet wtedy, gdy już coś z siebie pozrzucały.

Jeżeli chodzi o wygląd tras - to (jak już wspomniałem) prezentują się one nieco gorzej niż w Rallisport. Jednak tylko odrobinę, więc zarówno w czasie jazdy, jak i podczas powtórek jest na co popatrzeć, zwłaszcza na odcinkach rozgrywanych na sypkim podłożu, kiedy to za wozem wznoszą się jeszcze tumany kurzu - wtedy wygląda to po prostu super! Wprawdzie pod koniec takiego odcinka kurz osiada także na blachach naszego rumaka, ale to jeszcze dodatkowo przydaje obrazowi realizmu. I choć nie jest to żadna nowość, prezentuje się świetnie - widać, że ktoś poświęcił na te szczegóły sporo czasu.

Duży plus należy się także twórcom za widoki: jest to jedna z niewielu rajdówek, w której widok z wnętrza kokpitu jest po prostu perfekcyjny! Szkoda tylko, że występuje to bardzo rzadko podczas powtórek (a niestety nie można samodzielnie wybrać widoku przy replay'ach), bo te śmigające drzewa aż chciałoby się zobaczyć przy nieco mniejszym napięciu.

Meta?

A skoro już przy wyszukiwaniu błędów jesteśmy, nie można nie wspomnieć chyba o największym „przeoczeniu" twórców trzeciego Colina. W grze nie ma sieciowego multi. Buuu. Można wprawdzie (maksymalnie w czterech) pograć na jednej maszynie. Ba, do wyboru dano nawet split-screen lub zamianę miejsc po ukończeniu odcinka, ale marne to pocieszenie. W split-screenie mało co na monitorze widać - to w końcu nie wielki ekran i czterech graczy naraz, a nawet tylko dwóch, to już dla siedemnastki dużo za dużo. Zamiana miejsc jest – niby - lepsza, ale tylko niby - bo jak tu się skupić, gdy goście za plecami tylko czekają na potknięcia głośno je przy okazji komentując? Nie mówiąc już o tym, że nie zawsze można sobie pozwolić na zrobienie w domu spędu...

Aby jednak nie zostawić złego wrażenia, na koniec słowo o dźwięku - super! Po prostu i-de-al-ny - słychać nawet kamienie bębniące o podwozie, a i odgłosom dochodzącym z zawieszenia czy silnika nic zarzucić się nie da. Jeśli zaś do tego doda się jeszcze efekty force-feedback (wspaniale zresztą z dźwiękiem zgrane) o wspomnianych wcześniej niedociągnięciach szybko się zapomina - chce się po prostu siąść za kółkiem, i gazu!

Pojedynek jeden na jeden

Mimo paru drobnych (w porównaniu do zalet, a zwłaszcza ogromnej grywalności) wad i niedociągnięć gra wsysa jak mało który tytuł do tej pory! Kurczę, jeszcze mi się nie zdarzyło zrobić trzech tysięcy obrazków – tak, nie mylicie się: z gry ściągnąłem TRZY TYSIĄCE (z kawałkiem) screenów, z których większość zrobiona była na zasadzie "ale zaje...*** ujęcie". Możecie sobie wyobrazić co czułem, musząc odrzucić 99,9% z nich...

Ech, gdyby nie ten jeden wóz w mistrzostwach i ten brak sieciówki - byłaby dziesiątka! Piękna, lśniąca i w ogóle. A tak jedynie dziewięć plus, choć i tak oznacza to, że zagrać w Colina po prostu trzeba. Lepszej rajdówki jeszcze nie było, a i pewnie przez długi czas nie będzie!

Perfekcyjna grywalność!

CD-ACTION 08/2003

9+

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 750
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Codemasters
Dystrybutor: CD-Projekt

⊕ świetne uczucie jazdy
⊕ sensowny poziom trudności
⊕ sporo tras i pojazdów
⊕ bardzo dobry dźwięk
⊕ model uszkodzeń

⊖ w rajdzie tylko Ford Focus
⊖ tylko automatyczne kamery przy powtórkach

GRYWALNOŚĆ 10
VIDEO 8
AUDIO 9

www.codemasters.com/colinmcrae3/

GATUNEK: PRZYGODOWA

THORGAL
Klątwa Odyna

El General Magnifico

Do Thorgala Aegirsona mam stosunek taki, jaki ma stryj do bratanka. Nie masz w tym żadnej przesady... choć aby rzecz wyjaśnić, trzeba sięgnąć pamięcią w przeszłość.

Kiedy byłem piękny i młody (wbrew rozpowszechnianej przez konkurencję pogłoski BYŁEM kiedyś piękny i młody!), wespół z kolegą Ryśkiem Siwanowiczem popełniłem scenariusz do komiksu pt. „Najdłuższa Podróż". Scenariusz zrobić nie sztuka, sztuką jest komiks narysować. Mój przyjaciel „miał dojście" do Grzegorza Rosińskiego, który już wtedy był nie lada rysownikiem, choć jeszcze nie cieszył się, tak jak teraz, międzynarodową sławą. Pan Rosiński (nie będę mu „grześkował", by nie zarzucono mi spoufalania się z wielkimi - a naprawdę uważam go za wielkiego rysownika), zamiast wyrzucić dwu bezczelnych młokosów, przyjął ich, i owszem, bardzo serdecznie (sam nie był zresztą wówczas wiele starszy od nich) i zgodził się zilustrować tamten pomysł.

Mów mi - wuju!

Komiks ukazał się w pierwszym (i chyba w trzech czy czterech następnych) numerze legendarnego już dziś miesięcznika „Relax". Kiedy później zobaczyłem pierwsze odcinki "Thorgala", pomyślałem, że skoro Rosiński jest ojcem wymyślonej przeze mnie (i przez R.S.) postaci z „Najdłuższej Podróży", mogę się uważać za... stryja dumnego wikinga (i krewniaka Aegira). Quod erat demonstrandum.

Od komiksu...

Sam Thorgal jest postacią bardzo znaną i godnie stoi w szeregu innych bohaterów o dźwięcznych imionach, takich jak Conan, Tarzan, Ariel lub Calgon. Wedle mojego zdania, sukces zapewnia mu głównie grafika Rosińskiego, ze scenariuszem Van Hamme'a bowiem sprawa ma się już gorzej. Od samego początku cyklu irytowało mnie w nim dziwne materii pomieszanie - są w nim bowiem wątki, które można by nazwać fantastycznymi, ale nie pozbawionymi podstaw naukowych (pochodzenie Thorgala od atlantów, niezwykłe umiejętności Yolana), są też takie, które na upartego można by nazwać historycznymi (wikingowie), mitycznymi (bogowie wikingów, wąż Midgardu) i zupełnie baśniowymi (Strażniczka Kluczy, rozmaite karzełki i olbrzymy). Wszystko to tworzy osobliwy koktajl, który - nie jest to wcale wykluczone, bo łaska czytelników na pstrym koniu jeździ - tej właśnie różnorodności zawdzięcza popularność? A ta jest ogromna, bo Thorgal znany jest chyba na całym świecie. Nic zatem dziwnego, że w końcu dosta-

liśmy grę komputerową, której bohaterem jest właśnie Thorgal Aegirson.

...po grę

W grze splatają się rozmaite wątki znane z innych przygód Thorgala. Straszliwy sztorm rozdziela go z żoną i dziećmi (jak na syna Aegira - normańskiego boga fal i burz, Thorgal podejrzanie często pada ofiarą złej pogody na morzu). Thorgal ląduje w wiosce na jakiejś wyspie, na której spotyka tajemniczego starca Norala. W tym momencie gracz z polską wersją gry – skądinąd, zupełnie poprawne dzieło firmy Cenega - zaczyna się zwijać ze śmiechu, targany niepowstrzymaną wesołością. Nie wiem, jakimi kryteriami kierowali się panowie z Cenegi, obsadzając role w polonizacji, ale „Poloniusz" podkładający głos pod Norala to jakieś nieporozumienie. Noral jest przecież siwowłosym starcem, tymczasem z głośników słyszymy modulowany na „kochającego inaczej" głos młodzieńca - i zaczynamy się rozglądać po ekranie w poszukiwaniu czwartej postaci. Wioskowy wódz też ma głos nie bardzo pasujący do jego wyglądu - ale o głosach i ogólnie polonizacji będzie później.

Fabuła rozwija się całkiem raźnie. Thorgal, z pomocą gracza oczywiście - opuszcza wioskę i wędruje przez wyspę. Po drodze trafia do ponurego zamczyska, w którym rezyduje wyraźnie stuknięty były magnat. Thorgal nie z takimi dawał sobie radę - ale szaleniec wciąga go w pułapkę - i oto nasz bohater trafia w zaświaty. Był tam już kiedyś - oprowadzała go wtedy wyposażona w niezwykle natarczywe atrybuty kobiecości Strażniczka Kluczy. Thorgal - za jej pośrednictwem, trafia do statku atlantów, na którym spotyka samego siebie jako...

Mistrzowski styl

Nie, nie zamierzam psuć wam całej przyjemności, a ta - zapewniam - jest spora. Zacznijmy od tego, że grafikę do gry projektował Grzegorz Rosiński - miłośnicy przygód Thorgala natychmiast odkryją niepowtarzalny styl mistrza. Ta sama pozornie niedbała kreska i ten sam rozkład stron - bo gracz może prześledzić własne przygody, zajrzawszy do Albumu, który jest po prostu komiksem bez dymków. Można by wprawdzie mieć uwagi do animacji - w niektórych partiach rozgrywki Thorgal porusza się nieco przyciężkawo, co osobliwie zwraca na siebie uwagę, gdy pędzi na ratunek ukochanej żonie. Gracz nie umie się oprzeć myśli, że mógłby się chłop nieco bardziej przyłożyć do tego biegu - ale w końcu dociera na czas, więc wszystko jest w porządku.

Gra ma bardzo urokliwą oprawę muzyczną, dzieło niejakiego Yana Valsy, o którym - gotów jestem się założyć, jeszcze usłyszymy, o ile zechce dalej pracować dla twórców gier komputerowych. Całą grę firmowało Dreamcatcher, ale dam sobie głowę uciąć przy paznokciach, że tak naprawdę zrobili ją rosyjscy programiści z grupy Akella. Strzeż się, Europo! Rosjanie ante portas!

Gra ma opcję zapisu w dowolnym momencie, choć pozycji zapisu jest bodaj tylko osiem, więc trzeba się nieco ograniczać, ale w końcu nie jest to przesadnie uciążliwe, bo można zapisywać gry jedne na drugich - tyle, że tracimy sposobność powrotu do początków gry, ale da się z tym jakoś żyć.

Międzymordzie vel interfejs

Jedną rzecz trzeba przecież twórcom wytknąć. Interfejs gry jest prosty - ale nie do końca. Konieczność żmudnego przeszukiwania każdej nowej lokacji może zniechęcić najbardziej odpornego na przeciwności losu gracza. (A to dlatego, że „miejsca aktywne" niczym się w danej lokacji nie wyróżniają - poza tym, że są podświetlane; niezbyt wyraźnie zresztą, gdy się po nich przejedzie kursorem.) Nie jest to najlepsze rozwiązanie... ale miłośnicy Thorgala pewnie je twórcom wybaczą.

Polonizejszn

A teraz się trochę poznęcam nad polonizacją. Uwagi moje nie dotyczą zresztą tylko tej jednej gry, ale wielu innych, które oglądałem i z jakich korzystałem. Chodzi mi o pewien aspekt i podejrzewam, że wielu z tych, co się nad nimi trudzą, uzna, że znów się bawię w czepiaka. Skoro polonizacja została dokonana poprawnie pod względem językowym, aktorzy (mniejszego, bądź większego formatu) zaangażowani do niej mówią piękną polszczyzną i zrobiono wyraźne napisy, czegóż jeszcze chcieć więcej? Ano... właśnie rzecz w tej polszczyźnie pięknej i gładkiej.

Chodzi o to, że nagrania wypowiadanych przez aktorów kwestii dokonywane są zapewne w bogato wyposażonym studio, aktor zaś nagrywający je - dobrze odkarmionym, wypoczętym człowiekiem, który wypił - być może - niezłe schłodzone piwko (co bynajmniej nie wpływa ujemnie na jego dykcję), a do nagrań zabiera się w świetnym humorze. I zaczyna kwestię numer jeden: „A cóż to? Słyszę czyjeś kroki". Nagrywa tę kwestię kilkakrotnie, starając się jak najlepiej odczytać tekst - za to mu w końcu płacą.

Niestety w grze kwestia ta nie pada w studio - tylko słyszymy ją z ust uciekiniera (podaję przykład zupełnie oderwany od konkretnej sytuacji w naszej grze), który przedarłszy się przez pełen niebezpieczeństw las, zakrada się teraz do pustego zrujnowanego zamczyska. Jest - a przynajmniej powinien być - wyczerpany, przestraszony i zziębnięty. Głos mu drży, mówi cicho, sam do siebie (kto wie, może nawet używa niecenzuralnych słów). Tak naprawdę pewnie byłby powiedział: „O k...! Ktoś tu lezie", ale może jest dobrze wychowany i nigdy, przenigdy nie przeklina. My jednak słyszymy owe: „A cóż to? Słyszę czyjeś kroki", podane z piękną dykcją, soczystym modulowanym głosem, jakim bywalec klubu dżentelmenów mógłby się zwrócić do lokaja z prośbą o przyniesienie kolejnej szklaneczki whisky. Chwytacie różnicę? Przy czym gotów jestem się założyć, że nie jest to wina lektora, który stara się wykonać „fuchę" najlepiej jak potrafi.

Prośba do „polonizatorów". Panowie! Zbierzcie waszych lektorów i każcie im czytać kwestie – i niech patrzą na ekran. Niech mają jakieś pojęcie o sytuacji, w której padają dane słowa. Wiem, że to już czepiactwo w najwyższym stopniu irytujące, ale jak marzyć - to z rozmachem, prawda?

Grzegorz Rosiński

Grzegorz Rosiński to obecnie grafik światowej sławy, który już w trakcie studiów na Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie postanowił, że się poświęci rysunkowi. Zaczynał od ilustracji książkowych, potem zajął się serią przygód dzielnego oficera MO, kapitana Żbika. Miewał kłopoty z cenzurą, jego rysunki nie zawsze bowiem były poprawne – raz np. musiał zmienić okładkę, by dorysować walczącemu z przestępcą Żbikowi czapkę (w PRL-u oficer milicji na służbie i bez czapki był okropnością godzącą w podstawy ustroju). Po ogłoszeniu stanu wojennego Rosiński wyjechał na stałe do Belgii. W 1976 roku poznał Jeana Van Hamme'a, co zaowocowało serią o Thorgalu, składającą się – jak na razie – z 27 odcinków. W 1979 roku Rosiński otrzymał pierwsze znaczące wyróżnienie – nagrodę Saint Michel. Jego pracę cechuje niezwykła staranność w zaplanowaniu całego komiksu – wszystkie elementy traktuje z jednakową uwagą – jest mistrzem w kompozycji strony i potrafi nawet statycznym fragmentom całości nadać sporo dynamiki, choćby poprzez zmiany planu. Zabierając się do kreślenia jakiejś postaci, zaczynał od ulepienia jej przestrzennego modelu – czego autor recenzji sam bywał świadkiem. Podchodził do zadania bardzo poważnie, studiując zawzięcie wszelką dostępną literaturę historyczną.

Zatem?

Wracamy do gry: nie jest przesadnie trudna, choć ma przynajmniej trzy fragmenty, po przejściu których gracz może się cmoknąć w dłoń z podziwu dla własnej bystrości. W sumie doskonała zabawa dla początkującego gracza, który chciałby po raz pierwszy spróbować sił w grach przygodowych. Ja ją skończyłem w dwa dni. Dla miłośników przygód Thorgala Aegirsona gra ta jest pozycją obowiązkową.

7

WYMAGANIA
Win 98/Me/00/XP
Procesor P400
RAM 64 MB
Akcelerator 16 MB

Producent: Adventure Company
Dystrybutor: Cenega PL

- ⊕ doskonała oprawa muzyczna
- ⊕ niezła grafika
- ⊕ polonizacja w sumie też
- ⊖ niezbyt wyszukane zagadki
- ⊖ dość skąpy obszar gry
- ⊖ animacje takie sobie
- ⊖ niezbyt intuicyjny interfejs

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 6
AUDIO 9

http://www.dreamcatcherinc.com/

Mogło być lepiej...

GATUNEK: SIM

The Sims superstar

Minęło sześć miesięcy i znów otrzymujemy kolejny dodatek do The Sims – firma Maxis najwyraźniej ma ochotę do końca wyeksploatować tę znoszącą złote jajka kurę, nawet kosztem opóźniania premiery The Sims 2. Ale choć wydawałoby się, że niewiele już można w starych Simsach wymyślić, Superstar to dodatek, który wnosi do serii to, czego wcześniej wielu graczom brakowało. Pracę.

Constanty Foch

Niestety – a może na szczęście, nie wszystkie ścieżki kariery dostępne w The Sims dało się przenieść na ekran - designerzy z Maxis musieli wybrać to, co dla większości graczy byłoby najbardziej atrakcyjne i gwarantowałoby nowemu dodatkowi powodzenie. Ponieważ w Simsach nie ma ani przemocy, ani krwi, ani nawet seksu, trzeba było wybrać coś innego. Całkiem mądrze postawiono na to, co kręci niemal równie mocno i równie wielu – czyli sławę, ogromne pieniądze, mówiąc krótko, życie megagwiazd showbusinessu. Dzięki dodatkowi Superstar twój sim może się teraz stać wirtualnym odpowiednikiem Enrique Iglesiasa, Cameron Diaz, Cindy Crawford i Michała Wiśniewskiego. No, chociaż z tym ostatnim może trochę przesadziłem...

To *Frankenstein czy Na dobre i Na Złe?*

Yeah, baby, yeah. Muthafucka, muthafucka!

Dobrymi agentami sława wybrukowana

Po zainstalowaniu dodatku Superstar (jak zwykle jest przy tym trochę żonglowania płytkami), na pierwszy rzut oka w starych Simsach niewiele się zmienia. Podobnie jak wcześniejsze dodatki – Wakacje, Zwierzaki, Randka – Superstar dodaje nowy obszar tym razem noszący nazwę Studio Town, który będziesz musiał odwiedzać i to dość często. Owo Studio Town to coś na wzór Hollywood z amerykańskich filmów: są tu studia filmowe, agencje modelek, kluby muzyczne, wykwintne restauracje sushi, słowem - wielki świat. By jednak wejść do tego świata, a przyznać trzeba, że po zainstalowaniu Superstar wszystkie inne ścieżki kariery stają się o wiele mniej atrakcyjne, musisz wpierw zatrudnić agenta. Dokonuje się tego w podobny sposób jak w podstawowej wersji Sims wybierało się pracę, tzn. wybierając interesującą ofertę z gazety. Z tym jednakże zastrzeżeniem, że ogłoszenia agentów nie znajdują się w normalnej gazecie, a w brukowcu, którego najświeższe wydanie znajdziesz co rano przed domem po zainstalowaniu dodatku. Tabloidów, poza namiarami kontaktowymi na agentów, zawiera także rubrykę towarzyską, w której przeczytasz, które Simy są w danym czasie najpopularniejsze.

Modelki, piosenkarki i aktorzy

Trzy podstawowe ścieżki kariery - przez duże K - dostępne w Superstar to aktorstwo, piosenkarstwo i 'modelling', czyli pozowanie do zdjęć i prezentowanie wdzięków na wybiegu. By zostać gwiazdą, postacią znaną w danej branży, musisz pozyskać atrybuty, które zapewnią ci sławę i popularność – przydaje się tu wygląd, charyzma, kreatywność itd. By zostać gwiazdą, musisz je mieć na odpowiednio wysokim poziomie, czego nie osiągniesz bez ćwiczeń – wpierw w domu, przed lustrem, potem przed publicznością, np. w klubach karaoke. Ten drugi sposób jest o tyle lepszy, że masz bezpośredni kontakt z publicznością i widzisz, jak reagują na twoją muzykę - nad postaciami słuchaczy pojawią się bużki przedstawiające to, jak bardzo podoba się im twoja twórczość.

Czas na profeskę

Kiedy osiągniesz już odpowiednio wysoki szczebel na drabinie popularności, będziesz mógł skorzystać z bardziej profesjonalnych opcji, takich jak udział w filmie, nakręcenie teledysku czy udział w sesji fotograficznej. Te przedsięwzięcia wiążą się z minigierkami, które dodają nieco więcej interakcji do świata Sims. Gierki takie, niezależnie od wybranej przez ciebie kariery, sprowadzają się do tego samego, czyli do wybierania odpowiednich "inspiracji" decydujących o tym, co twój Sims pokazuje w danym segmencie wykonywanej pracy.

I ty możesz być Michałem Wiśniewskim...

Okazuje się, że życie najpopularniejszych ludzi w świecie Sims nie jest wcale łatwe.

Brzmi niejasno? W istocie to bardzo proste. Kiedy stajesz np. na planie teledysku, komputer przedstawia ci trzy różne słowa, np. deszcz, piorun i rosa. Twoim zadaniem jest ustalenie tego zjawiska, które będzie cię inspirowało w każdym z trzech segmentów teledysku. Sekwencja taka może wyglądać np. - rosa, deszcz, piorun, ale równie dobrze piorun, piorun, piorun. Podczas gdy twój Sim wykonuje pracę, jego zachowanie obserwuje reżyser lub producent, który wyraża opinię o tym, co dzieje się w każdym segmencie klipu, pokazując zadowoloną lub niezadowoloną minę. Czasem musisz trafić za pierwszym razem, czasem możesz poprawić wybraną sekwencję w drugim ujęciu - w najprostszych przedsięwzięciach masz aż trzy okazje, by ustalić odpowiednie inspiracje, co gwarantuje ci 100% skuteczność. Jeśli się uda, twoja sława wzrasta i zarabiasz pieniądze, jeżeli zaś nie trafisz w oczekiwania reżysera, tracisz część zdobytej z trudem popularności (nowy parametr dodany do opisu twojego Sima).

Fani i przyjaciele

By utrzymać się na topie, musisz także dbać o utrzymywanie dobrych kontaktów z fanami i sławnymi przyjaciółmi. Obydwie grupy są równie kłopotliwe, fani chyba jednak bardziej – musisz poświęcać czas każdemu, kto podziwia twoje dokonania artystyczne, podpisywać autografy, pozować do fotek. Jeśli będziesz nagminnie ignorował fanów, jeden z nich może się stać 'stalkerem', czyli prześladowcą, który zacznie się kręcić dokoła twojego domu i grzebać w śmieciach. Nic miłego.

Równie ważne i czasochłonne, ale jednak przyjemniejsze są kontakty z innymi gwiazdami. Początkowo, kiedy sam jeszcze nie jesteś znany, możesz jedynie poprosić gwiazdę o autograf albo powiedzieć jej, jak bardzo ją podziwiasz. Potem jednak, wraz ze wzrostem własnej sławy, pojawią się nowe opcje interakcji, dzięki którym będziesz mógł spędzać czas z innymi gwiazdami jak równy z równym.

Ciężkie życie supergwiazdy

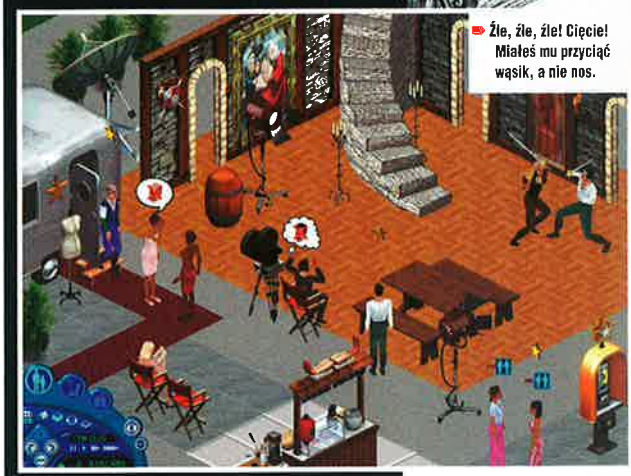
Podtrzymywanie popularności to bardzo trudna praca, składająca się z wielu obowiązków i zabierająca mnóstwo czasu. Okazuje się, że życie najpopularniejszych ludzi w świecie Sims nie jest wcale łatwe. A pogodzenie nieustających udziałów w sesjach, planach zdjęciowych i spotkaniach towarzyskich na poziomie z normalną egzystencją, dbaniem o załatwianie potrzeb fizjologicznych, utrzymaniem higieny i szczęścia Sima to duże wyzwanie. Aby poradzić sobie z tym wszystkim, warto zainwestować w nowych, dodanych w Superstar pomocników i sprzęty. Chociaż wynajęcie lokaja kosztuje aż 500 simoleanów, warto to zrobić, bowiem dba on samodzielnie o prowadzenie domu - zatrudnia sprzątaczki i ogrodników, pozbawiając cię tych obowiązków. Przydaje się także masażystka, niestety nie z Tajlandii.

Niezbędne w życiu gwiazdy są także przedmioty, takie jak prywatny basen do nurkowania czy komora nieważkości, dzięki którym w kilka chwil możesz naładować w 100% współczynnik rozrywki Sima. Najśmieszniejszym przedmiotem w nowym dodatku jest jednak bezdyskusyjnie złoty sedes – trudno opisać uczucie spełnienia, jakie przeżywasz, kiedy w końcu postawisz go na środku toalety. Dla tego jednego przedmiotu warto się użerać z fanami i uśmiechać sztucznie do gwiazdek piosenki...

Sim się śmieje

Superstar oczywiście nie poprawia żadnego ze starych błędów ciągnących się jeszcze od podstawowej wersji Sims, przyznać jednak trzeba, że ze starego „silniczka" wyciąga chyba wszystko, co się da. Szczególnie sympatyczne są animacje związane z nowymi ścieżkami kariery. Dużo frajdy sprawia oglądanie planów filmowych, na których aktorzy odgrywają gorący romans lub zażarty pojedynek na szpady. Sporo śmiechu jest także podczas obserwowania piosenkarzy i to zarówno tych próbujących sił w klubie karaoke, jak i zawodowców kręcących klipy.

Poprawiono nieco dźwięk, w sprytny sposób łącząc odgłosy wydawane przez twoje Simy przy mikrofonie z ich umiejętnościami – ci, którym słoń nadepnął na ucho, zawodzą niemiłosiernie, ci zaś, którzy zdobyli już odpowiednie umiejętności, śpiewają naprawdę z klasą. Dużo w Superstar humoru, puszczania oka do gracza, żartów z show-



Źle, źle, źle! Cięcie! Miałeś mu przyciąć wąsik, a nie nos.

businessu, jego wielkich gwiazd i całej otoczki roztaczanej przez brukowce wokół ludzi znanych, pięknych i bogatych. To na pewno duża zaleta tego dodatku – instalowałem go z niechęcią, na zasadzie „eee, kolejny dodatek do Sims", ale już po kilkunastu minutach z życzliwym uśmieszkiem obserwowałem pierwsze kroki mojej postaci na drodze do sławy.

PodSIMujmy...

Najnowszy dodatek do Sims niełatwo ocenić, bo to add-on nad wyraz standardowy, jeśli chodzi o wielkość, liczbę dodanych opcji i możliwości. Z drugiej zaś strony, dzięki atrakcyjnemu i potraktowanemu z przymrużeniem oka tematowi, Superstar bardziej ciągnie do monitora niż np. Randka czy Wakacje. Po rozważeniu wszystkich za i przeciw jako fan całej serii namawiam, by jeszcze raz wyskrobać trochę grosza na kolejne rozszerzenie podstawowych Simsów. Jeśli jednak gra ta nigdy cię nie kręciła, ten dodatek na pewno tego nie zmieni. A teraz panowie z Maxis – czas na Sims 2.

7+

WYMAGANIA
Win: XP/2000/ME/98
Procesor: PII 400
RAM: 128 MB
Akcelerator: 4 MB

Producent: Maxis
Dystrybutor: EA/Cenega

- ⊕ atrakcyjny temat
- ⊕ dużo humoru
- ⊕ nowa ścieżka dźwiękowa
- ⊕ świetne animacje...
- ⊖ ... wciąż na tym samym, starym „silniczku"
- ⊖ to wciąż tylko dodatek – ile jeszcze?!?

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 7
AUDIO 8

www.thesims.com

Sims2

Na początku maja firma Maxis oficjalnie poinformowała o przebiegu prac nad Sims 2. W drugiej części Simsów gracz będzie kontrolował życie postaci od narodzin do śmierci, z możliwością przekazania genów potomkom. Pojawi się także system oceniający postępy w grze, zależny od tego, jak poradzisz sobie w momentach przełomowych – pierwszym kroku, pierwszej miłości, małżeństwie. Wszystko pokazane w nowym i w pełni trójwymiarowym "silniczku" i z symfoniczną ścieżką dźwiękową. Kiedy? Być może jeszcze w tym roku!

Czarny Iwan

Tego ranka Kosterecki wstał nieco później niż zwykle. Poranna toaleta zajmowała mu niemało czasu, bowiem zawsze starał się wyglądać atrakcyjnie i nieprzeciętnie. Gołą, białą czaszkę pudrował sproszkowanymi pijawkami mieszanymi z algami morskimi, dzięki czemu kość nabierała pięknego, zgniłozielonego koloru.

Wsiateczkę drobnych pęknięć wokół oczodołów wcierał pastę ze szczurzego łoju mieszanego z popiołem, specjalnie zbieranym pod rusztem, na którym palą się grzesznicy. Dzięki tej cudownej miksturze kość wydawała się popękana i pomarszczona jak twarz 100 - letniego staruszka. Ostatni zabieg porannej toalety był najważniejszy. Na kości policzkowe Kosterecki kładł specjał z samego dna Hadesu. Puder truposza wyrabiało się ze skruszałego nieboszczyka tłuczonego i mielonego na kamieniach. Bardzo ważne! Z niezbędną ingrediencją tartej wątroby! „Cegła z jelitem" - taką wyjątkowo atrakcyjną barwę uzyskiwały wystające kości twarzy Starszego Łowcy Grzesznych Dusz.

Tego dnia, gdy Kosterecki pędzelkował właśnie lewy policzek, przyszło doń wezwanie z kwatery I Brygady Strażników Piekieł. Z racji, że Kosterecki był Starszym Łowcą, najpierwszy dowiedział się o tym, iż w Hadesie panuje wielkie zamieszanie. Mnogość dusz grzesznych, które cierpiały katusze w Sali Tortur, uciekło dzisiejszego ranka. Kosterecki ze złością stuknął gołymi paliczkami w własne odbicie wykrzywiające się do niego z polerowanej tafli srebra. „W tej piekielnej spiekocie spłynie mi cały makijaż!" - pomyślał i zaklął szpetnie.

Ciemno wszędzie, głucho wszędzie...

Po wykończeniu grzeszników robi się smutno i pusto, gdzieniegdzie leżą tylko resztki ofiar Kostereckiego.

Śmierć nadejdzie jutro

Kostucha, bo tak zatytułowano grę z LK Avalon, to klasyczna dwuwymiarowa platformówka, czyli tytuł z tej samej półki, co starożytne Another World lub Kapitan Pazur. Właściwie od czasu Oddworld: Abe's Exoddus nie miałem przyjemności zmierzyć się z tego typu produkcją, dlatego ciekaw byłem, jakich wrażeń dostarczy mi Kostucha.

Na początku chciałem maksymalnie uatrakcyjnić wygląd gry, więc zajrzałem do stosownych opcji. Okazuje się, że niewiele można tutaj zdziałać, jest parę smętnych suwaków, ale zabawa nimi nie sprawia większej satysfakcji. Modyfikacje zostały ograniczone do rozjaśnienia lub przyciemnienia planszy, wyboru systemu dźwiękowego i paru innych podstawowych działań - czyli standard. To właściwie dobrze, bo nie trzeba tracić czasu w menusach i zaprzątać sobie głowy duperelami. Maksymalna rozdzielczość to 640 x 480 i 16-bitowa paleta kolorów. Dawno już nie było gierki, która uderzałaby po gałach pikselozą - i Kostucha wreszcie przypomniała mi te atrakcje sprzed lat. Wygląda to tak jak powinno - kilka kolorowych kwadratów imituje głowę bohatera, inne płaszczyzny z kanciastych płyt mają być podobne do jego przeciwników. Wystarczy uruchomić wyobraźnię, by odgadnąć, co też dany zlepek pikseli przedstawia.

Z ócz sześci łzami ciekł i na trzy szczęki ustawnie śliną zakrwawioną rzygał. Z ust każdych sterczał grzesznik i jak pęki trawy w miętlicy na miazgę był tarty.

GATUNEK: PLATFORMER

KOSTUCHA

[JUST ONE FIX]

...zbliżają się sztandary króla piekieł...

Trening aż do śmierci

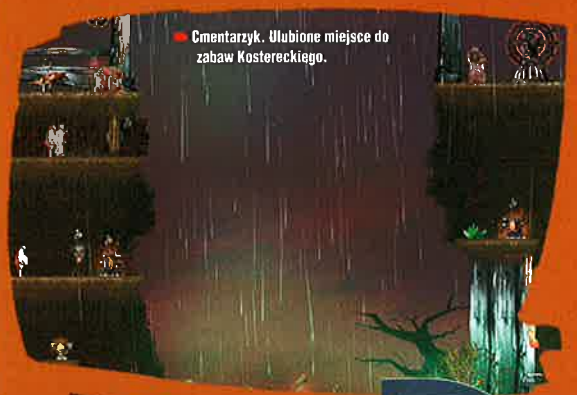
Przed właściwa grą konieczny jest trening. Składa się nań dziesięć leveli, podczas których każdy nowy przeciwnik, broń lub jakieś działanie bohatera zostają wyczerpująco opisane. Jest to konieczne, bowiem w grze nie ograniczamy się jedynie do machania kosą lub spluwania pod nogi. Kostucha rzeczywiście może, i musi, wykończyć gagatka, który uciekł z piekła. Wygląda to dosyć makabrycznie, bo gruby grzesznik zostaje dosłownie rozbryźnięty: w górę wzlatują strzępy mięsa, skóry i flaków. Rodzice, którzy będą chcieli oszczędzić dziecięciu tych atrakcji, mogą takie obrazki wyłączyć. Z resztek pociachanego grzesznika wydobywa się jego dusza. To właśnie na nią poluje kostucha. Kosterecki musi załatwić każdego uciekiniera i dopiero wówczas uaktywni portal, który wessie duszę i przeniesie kostuchę do kolejnego poziomu.

Trudność polega tu na tym, że grzesznicy wcale nie czekają na śmierć. Są na tyle odważni, że uciekają, a nawet podnoszą rękę na własnego prześladowcę. Okazuje się również, że Kosterecki nie jest nieśmiertelny - upadek z dużej wysokości, podbite oko i inne niespodzianki mogą go tak osłabić, że wreszcie padnie pokonany.

padku dodać. Emocji i rozrywki w grze jest tyle, co na przykościelnym cmentarzu. Niby są wszystkie elementy, jakie były w innych całkiem niezłych platformówkach. Niestety Kostucha to zlepek tych atrakcji, które jakoś ze sobą nie współgrają. Przygody Kostereckiego nudzą już w okolicach czwartej, piątej planszy i trzeba wielkiej siły woli, aby dalej brnąć przez (to) piekło. Swoją drogą, nigdy bym nie przypuszczał, że piekło może być aż tak trywialnie nudne. Przeciętna grafika, bardzo słabe tło dźwiękowe dopełniają wrażeń z gry.

Kosa (n)ostra

Kosterecki poprawił czarną szatę, przetarł rękawem zaparowaną taflę srebra, w której tak lubił się przeglądać. Zakręcił się i wygiął kościste biodra - bo lubił patrzeć, jak ciężkie sukno przelewa się i faluje. Nie zauważył, że skraj szaty zahaczył o niedbale ustawioną pod ścianą kosę. Gdyby puste oczodoły mogły wyrażać zdziwienie, biłoby ono z czaszki Kostereckiego. Jeszcze długo po tym, jak kosa opadła nieszczęśliwie, gładko odcinając czachę od kręgów szyjnych, samotny czerep leżał opuszczony tuż obok starych kierpców i szczerzył się smutno.



Cmentarzyk. Ulubione miejsce do zabaw Kostereckiego.

Siedem kręgów piekieł

Podczas gry pojawiają się i inne przeszkody. Kapłani w białych szatach dzięki sile modlitwy mogą wskrzesić już pochlastanego kosą grzesznika. Aby wykończyć kapłana, trzeba czegoś więcej niż zabawy w kosyniera. W trakcie gry Kosterecki uczy się całej palety czarów, jakie umożliwiają mu walkę z magami i innymi poważniejszymi przeciwnikami. W sumie trzeba przedreptać 40 leveli, by ułatwić zabawę mniej zręcznym graczom; zezwolono na wybór jednego z trzech stopni trudności.

Jak to tak?!

I właściwie niewiele można by w tym przy-

5

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: P 450
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: MeAnaxay3
Dystrybutor: L.K. Avalon

- ⊕ trochę czarów
- ⊕ całkiem ładne tła
- ⊕ filtr rodzinny
- ⊕ 10 poziomów treningowych
- ⊖ dźwięki i muzyka
- ⊖ pikseloza
- ⊖ nuda, panie, nuda...

GRYWALNOŚĆ 5
VIDEO 5
AUDIO 4

www.lkavalon.com

...zbliżają się sztandary króla piekieł...

IŁ-2 SZTURMOWIK

OFICJALNA KONTYNUACJA IŁ-2 SZTURMOWIK™

FORGOTTEN BATTLES

POLECA

SKRZYDLATA POLSKA

ZAWIERA PEŁNĄ POLSKĄ DOKUMENTACJĘ

SZUKAJ W SKLEPACH W ODLOTOWEJ CENIE 99 ZŁ

1C company · MADDOX GAMES · Ubi Soft · LEM LICOMP•EMPIK•MULTIMEDIA Wyłączna dystrybucja w Polsce · PC CD

© 2002 stworzone przez 1C, Maddox Games. Wszelkie prawa zastrzeżone.
© 2002 Ubi Soft Entertainment

L.E.M. Sp. z o.o., ul. Obornicka 11, 02-948 Warszawa
tel./fax (0-22) 651 73 24, 651 73 25, 651 73 26
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

GATUNEK: PRZYGODOWA

Scooby-Doo
MIASTO DUCHÓW

W czasach, które zapewne nigdy nie wrócą, przygodówki wyrastały jak grzyby po deszczu. Teraz tak dobrze już nie ma, więc teoretycznie powinniśmy się cieszyć wszystkim tym, co mimo słabej pogody na „point & click!" wyrasta. Tym bardziej gdy tytuł bazuje na sympatycznej kreskówce, a jego wykonaniu nie można wiele zarzucić. Teoretycznie.

Gra jest ładna, prosta i przyjemna, do tego zupełnie pozbawiona brutalności. To atrybuty plasują ją w ścisłej czołówce tytułów kierowanych do dzieciaków.

Michał Łukasiewicz

Showdown in Ghost Town, czyli Scooby Doo i Miasto Duchów to przygodówka bardzo silnie zakorzeniona w świecie wykreowanym przez artystów z Hanna Barbera (względnie filmowej adaptacji Warner Bros.). Mamy naszych czterech pancer... to znaczy - dzielnych bohaterów i tytułowego psa, którzy bądź to za sprawą splotu nierzadko kuriozalnych wydarzeń, bądź też przez swą wiecznie niezaspokojoną ciekawość wpadają na trop jakiejś mrocznej tajemnicy. No, a potem (nie ma wyjścia) po nitce do kłębka szukają odpowiedzi z reguły na podobne pytanie: kto pociąga za sznurki w całej tej maskaradzie?! Mówiąc najogólniej, chodzi o zerwanie woalki przesłaniającej twarz miejscowego narwańca, który robiąc za ducha, duszkiem przelewa na prywatne szwajcarskie konta sporą kasiorę tudzież podkrada inny wartościowy skarb. Naturalnie w działaniach tych wykazuje niepokojący brak profesjonalizmu, toteż Daphne, Fred, Velma oraz niezastąpiony duet Scooby - Shaggy (Kudłaty) nie tylko sprawnie zdekonspirują gagatka, ale i przedstawią błyskotliwą hipotezę, wyjaśniającą wszystkie okoliczności serii tajemniczych zajść.

W dzisiejszym odcinku...

Rzecz dzieje się w opustoszałym (bo jednak nie, jak chciałoby wielu, opuszczonym) mieście Los Burritos. Gros jego dawnych mieszkańców wzięło nogi za pas, gdy pejzaż okolicy zaczął mącić Jeździec Bez Twarzy. Nikt nawet nie zadawał sobie pytania, kim może być i czego chce zagadkowy nieznajomy - wszyscy zwyczajnie wiali w siną dal. Wreszcie jednak do Los Burritos zawitała świta Scoobiego. A co takiego w ogóle się stało, że nasi bohaterowie trafili do zapomnianego miasteczka? Heh, zwyczajna ludzka potrzeba rozprostowania kości i naturalnie wzięcia czegoś na ząb. Jakby nie mogli zapakować kanapek. :)

Krąg podejrzanych jest - z jednej strony - szalenie szeroki, z drugiej - niesłychanie wąski. Jeźdźcem Bez Twarzy może być bez wyjątku każdy... Każdy, kogo spotkamy podczas zwiedzania osady. Inna kwestia, że liczba NPC-ów zamyka się tu w... pięciu. Nie da się ukryć - są to dość ekscentryczne jednostki. Wszyscy mogliby mieć pewien interes w roztaczaniu nad Los Burritos otoczki demonizmu, lecz najciekawsze jest to, że...

Nie ma niewinnych!

Jako się rzekło, wszystkim nocna działalność Jeźdźca Bez Twarzy idzie całkiem na rękę. Zbieżność ta pozwoliła autorom na wplecienie do Miasta Duchów elementu nieliniowości. Bardzo drobnego co prawda, aczkolwiek na tyle też znacznego, by gracz znalazł ochotę na ponawianie dochodzenia. Podczas gry w różnych miejscach planszy znajdujemy specjalne przedmioty, które mają nas doprowadzić do tego, kto rzeczywiście ma coś na sumieniu. Za każdym razem są to one inne, bo i postać jeźdźca nie jest stała! W czasie jednej gry może się nim okazać, z pozoru niewinny i poszkodowany w całej tej gmatwaninie, archeolog profesor Kopalinsky. Kiedy indziej - sam szeryf zabitej dechami mieściny. Jeszcze innym razem, po ściągnięciu maski ujrzymy twarz młodego poszukiwacza O'Cullara - kto by pomyślał... A może w rolę ducha wcieliła się lokalna piękność, Stephanie Ossowiecky? W grę wchodzi również „kandydatura" tutejszego pijaczyny, niejakiego Joe Mamrota; takim jak on nigdy nie wiadomo, co strzeli do głowy.

Bez względu na to, jakie zakończenie przygody zostało nam „przydzielone", przebieg rozgrywki właściwie niczym się nie różni. Odwalamy tę samą brudną (nieraz dosłownie) robotę, odbywamy zawsze identyczne rozmowy i oglądamy takie same wstawki animowane. Dopiero u samego progu rozwikłania tajemnicy, na bazie zgromadzonych dowodów rzeczowych musimy spróbować wskazać winnego. Przy czym nawet jeśli nasz typ się nie potwierdzi, nie ciągnie to za sobą jakichkolwiek konsekwencji! Po prostu outro będzie wyglądać nieco inaczej, a Scooby i spółka i tak spiją śmietankę...

Bo logika jest od tego...

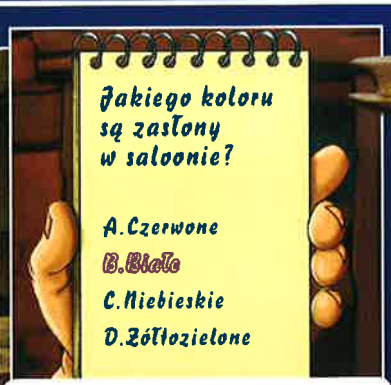
Dochodzimy do meritum. Scooby Doo i Miasto Duchów to dla przeciętnego gracza ze średnim bagażem doświadczeń zabawa na - góra - dwie, trzy godzinki. Tyle zajmuje rozwiązanie bodaj 35 zawartych w programie zagadek. I niech nie zmyli was określenie „zagadki". To po prostu czynności, jakie musi wykonać gracz, aby złożyć w całość wszystkie elementy układanki. Na ogół sprowadza się to do znalezienia takiego a takiego przedmiotu w takim a takim miejscu oraz użycia go na takim a takim obiekcie. Jeżeli przeszedłeś kilka pierwszych etapów np. w Broken Swordzie, na widok tego, co serwują autorzy Miasta Duchów, tarzał się będziesz ze śmiechu. Tu, nawet nie musimy domyślać się, że do ruszenia zardzewiałych krat pomocny może być olej. Zaraz po tym, jak Kudłaty zidentyfikuje problem, Velma zacznie głośno myśleć „czuję, że przydałby się...". Na szczęście nie dodaje już „widziałam go na siódmej planszy, 100 pikseli od lewego brzegu monitora". ;)

Takie sytuacje powtarzają się wyjątkowo często - właściwie jedyne, co wówczas pozostaje graczowi do działania, to uważne rozglądanie się po ekranach i wyszukiwanie potrzebnych (z góry wiadomych) przedmiotów.

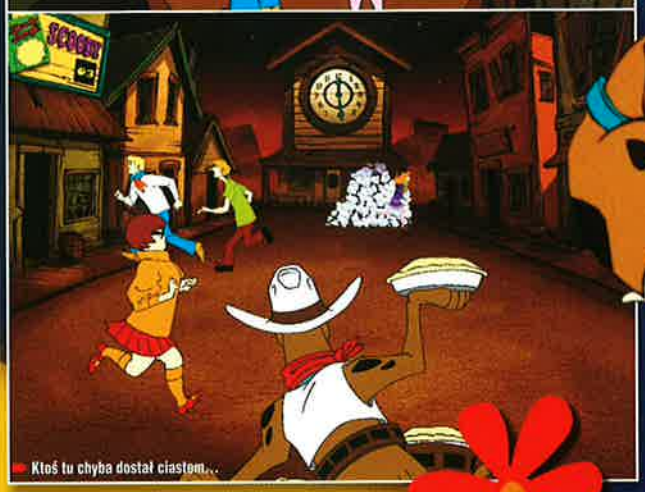
A ja chcę Scooby-chrupka!

Kto od okazji do okazji zapuszcza Cartoon Network, ten wie, że nic tak nie uskrzydla Scoobiego i Kudłatego jak porcja świeżych Scooby-chrupków. W paru miejscach - by ruszyć dalej, niezbędne będzie uzupełnienie zapasów tego środka pobudzającego. Twórcy przygotowali dwie minigierki, w jakich stawką są - ma się rozumieć - Scooby-snacki. Pierwsza z nich ochrzczona jako „Ciasto w Południe" od razu zdobyła moją sympatię. Idzie w niej o pojedynkowanie się z Jeźdźcem Bez Twarzy na... placki ciasta. Interesujące doświadczenie, muszę przyznać. :) Druga to zarzucanie podków

Podobnie jak w filmie, nasi bohaterowie dzielą się na zespoły. Nie zawsze wychodzi to sprawie na dobre. :)



Swojska odmiana Milionerów. Nic to, że odpowiesz źle - dostaniesz kolejną szansę. I tak w koło Macieju.


Ktoś tu chyba dostał ciastem...

Scooby i Shaggy w ulubionych pozach.

Spójrzcie tylko na ich miny. Ten gość w peleryni to po prostu musi być Smuggler. ;) [sorry :).

na pal. Wynudziłem się setnie. Nie polecam. Do worka z powyższymi „atrakcjami" wrzucić też można puzzle polegające na odgrywaniu na dzwonkach melodii, nastawianiu zegara oraz składaniu do kupy wykopanego z ziemi skarbu. Z tym, że tutaj gracz nagrodzony zostaje pchnięciem fabuły o krok do przodu. Zaakcentowania domaga się fakt, że są to wyzwania trywialne - jak cała gra.

Czy to serial, czy to gra?

Scooby Doo i Miasto Duchów przypominają po trosze serial animowany. Uwagę przykuwają ładne ręcznie rysowane tła – nasuwają one wątpliwość, czy rzeczywiście mamy do czynienia tylko z bądź co bądź grą przygodową, czy też raczej pełnoprawnym interaktywnym filmem. Swoją drogą, efektowne są wszystkie wstawki animowane. Bez przeszkód mogłyby się one stać częścią kolejnego odcinka serii (fanów serialu proszę o wyrozumiałość, jeśli się okaże, że przerywniki zaczerpnięto właśnie z wersji telewizyjnej). Dla samych „filmików" (w głównej mierze zakończeń) pokusiłem się o kilkakrotne ponawianie gry. Tylko dla nich.

Dwuwymiarowy obszar działań podzielono na znienawidzone przeze mnie ekrany. I to takie przywodzące na myśl tvn-owską parę Kasi i Tomka. Spoko, tam akurat statyczna kamera wprowadza element notorstwa, zaś sami bohaterowie szaleją w kadrze, aż huczy. W Scooby Doo jednak nikt własnej żywiołowości ostentacyjnie nie manifestuje. Efektem tego są sceny, w których dynamizmu ostało się tyle, co w słoneczny dzień na Saharze. W gruncie rzeczy ludzkie odruchy zachował jedynie... Scooby. :) Ten wesoło merda ogonem i przynajmniej wie, że żyje. Reszta ekipy stoi nieruchomo wpatrzona w biednego gracza. Co gorsza, nie dadzą znaku oburzenia lub znudzenia przedłużającym się czekaniem. Uprzejmi tacy.

Scooby wyje... po polsku!

A wiecie, co jest w tym wszystkim najlepsze? Tytuł niczego wam nie zdradza? No właśnie, gra została w całości spolszczona. Dystrybutor potraktował najmłodszych graczy wedle najwyższych światowych norm. Najistotniejszy z punktu widzenia „oglądacza" kreskówek jest dobór aktorów użyczających głosu głównym bohaterom. Dawno nie oglądałem serialu, ale lektorzy brzmią co najmniej znajomo (i chyba wiem, dlaczego). :) Do wykończenia polskiej wersji w ogóle trudno mieć jakieś obiekcje. Poza jedną sytuacją, w której przyłapałem Daphne na „szpanowaniu angielskim", nie zdarzyło się nic, co mogłoby obnażać niepolskie pochodzenie programu. A ten w końcu dziełem Polaków nie jest...

W ostatecznym rozrachunku, z pełnym uwzględnieniem 'targetu' (czyli zdecydowanie graczy „przednastoletnich"), Miasto Duchów wypada na plus. „Gra jest ładna, prosta i przyjemna, do tego zupełnie pozbawiona brutalności. Te atrybuty plasują ją w ścisłej czołówce tytułów kierowanych do dzieciaków." Ja jednak ocenę wystawiam „od siebie", zatem do tego, co widzicie (a jeśli urodziliście się po roku 1992), dostawcie punkt albo półtora. CDA

Zgroza: jeździec bez twarzy na koniu z wadą zgryzu!

SKĄD SIĘ WZIĄŁ SCOOBY?

Historia kreskówki Scooby Doo liczy sobie dobre 30 lat. Pierwsze szkice trafiły na biurka szefostwa amerykańskiej stacji CBS w roku 1969. Początkowo miał to być serial bardziej poważny i ogólnie straszniejszy (zresztą bez udziału samego Scoobiego), co wcale nie znaczy, że straszny i poważny. (Nawiasem mówiąc, przygody młodocianych detektywów identyfikowane były wówczas jako „Mysteries Five" oraz nieco później „Who's Scared") Przewidziana na uzupełnienie niedzielnej ramówki pozycja wydala się jednak prezydentowi CBS zbyt „ciężkostrawna". Fred Silverman, autor idei serialu, naturalnie czuł się zdegustowany nieprzychylną opinią przełożonego. W drodze powrotnej (może dla zapomnienia o pracy?) Fred zapuścił sobie znany przebój Franka Sinatry „Strangers in the night". No i stało się. Słysząc refren „Dooby-dooby-doo..." (*) Silverman z błyskiem w oku pomyślał „Program nazwiemy »Scooby-Doo, Where Are You?«, a jego gwiazdą uczynimy... psa". Tak też się stało. Po uatrakcyjnieniu formuły serial zyskał olbrzymią popularność i na stałe wdarł się do ramówek wielu stacji TV. Ostatnio zresztą powstał film ze Scoobym. Główny bohater jest w całości generowany przez komputer. Jego towarzyszy grają prawdziwi aktorzy – ale są równie sztuczni i nienaturalni jak komputerowy pies...

(*) - przy okazji macie odpowiedź na zagadkę z nr 04/03 - tę z „dubi-dubi-du".

6+

WYMAGANIA
Win: 9x/XP
Procesor: P166 MMX
RAM: 32 MB
Akcelerator: zbędny

Producent: The Learning Company
Dystrybutor: CD-Projekt

⊕ sympatyczna grafika i udźwiękowienie
⊕ prosty interfejs
⊕ gra bez przemocy
⊕ świetny dubbing

⊖ zbyt łatwa i za krótka
⊖ za mało się dzieje na ekranie

GRYWALNOŚĆ 5
VIDEO 6
AUDIO 7

http://www.learningcompany.com/

GATUNEK: ACTION/RPG

CormaC

Lubię recenzować gry, o których wcześniej pisałem w zapowiedziach. Gdy już ukończyłem Mistmare, a zanim zabrałem się do przygotowywania tego artykułu, przeczytałem tekst, który napisałem o tej grze do numeru 9/2002. Mam teraz możliwość zweryfikowania obietnic twórców.

Mistmare

Choć nie wszystkie znalazły odzwierciedlenie w finalnej wersji gry, jednak mogę z zadowoleniem stwierdzić, że Mistmare jest grą wartościową, z fantastycznie wykreowanym i oryginalnym światem.

Wprawdzie z podobnym konceptem, czyli historią alternatywną, spotykaliśmy się już tu i ówdzie (choćby w Iron Stormie – rok 1964, pierwsza wojna światowa wciąż trwa), jednak w Mistmare świat odmalowany został z epickim wręcz rozmachem. Alternatywna nitka historii oddzieliła się od znanych nam wydarzeń w późnym średniowieczu. Historię tę znaleźć można dość szczegółowo opisaną w instrukcji. Jako że kalendarium owo jest zbyt obszerne, by podejmować próby streszczenia go tutaj, poprzestanę na przybliżeniu realiów świata w momencie rozpoczęcia gry.

Gothikowi 2 Mistmare nie podskoczy - co nie zmienia faktu, że polecam tę grę każdemu fanowi cRPG jako doskonale łączącą wyszukaną fabułę z mnóstwem akcji.

Fabularny szkic w trzech kreskach

Wydarzenia, w jakich weźmiemy udział, rozpoczynają się w roku 1996, w Europie nękanej od 600 lat przez tajemniczą mgłę, która pojawiła się znikąd i przez ten czas zabrała życie milionom ludzi i zepchnęła cywilizację na południowe krańce kontynentu. „Marsz" zjawiska przez Europę zdołała powstrzymać - za pomocą potężnej magii liturgicznej - Święta Republika Rzymska. Mgła nie cofnęła się jednak, lecz utworzyła granicę na północ od Republiki. Rzym został odcięty od reszty świata – każdy, kto próbował przedrzeć się przez mgłę, wracał obłąkany lub nie wracał w ogóle. Miasta leżące w pobliżu tej granicy chronione są przez magiczne dzwony. Na południe i wschód od Rzymu spotkać można wprawdzie prymitywne plemiona wędrowne, jednak próby porozumienia się z nimi mijają się z celem. Ocean również dostał się we władanie mgły i zamieszkujących ją potworów. Odizolowana Republika Rzymska cieszy się względnym spokojem i dostatkiem, jednak jej rozwój zatrzymał się – krajem i życiem ludźmi wciąż rządzi Kościół i jego Inkwizytorzy – specjalne oddziały uzdolnionych magicznie mnichów-wojowników. Lud wierzy, że w końcu spełni się przepowiednia z dawnych lat i mgła opadnie.

Jednym z mnichów-wojowników Kościoła jest Isador. Jego rodzice zginęli we mgle, w którą zepchnęło zbuntowanych chłopów wojsko. Przeżyło tylko niemowlę – Isador właśnie. W wieku 18 lat młodzieniec opuścił sierociniec i rozpoczął służbę ku chwale Boga. Gdy na jaw wyszły jego zdolności magiczne, przeniesiony został do ateńskiej akademii Inkwizycji. Właściwa akcja zaczyna się w momencie, gdy Isadorowi powierzona zostaje misja ujęcia niebezpiecznego heretyka i zdrajcy. Kiedy wyrusza z Rzymu, Isador nie wie jeszcze, jak długa i niebezpieczna będzie jego podróż oraz jak wiele zaskakujących przygód go spotka i jak bardzo opęta go żądza pojmania zdrajcy.

Fabuła gry trzyma w napięciu aż do końca, niczym dobra książka, a końcówka przynosi zaskakujący zwrot akcji. Zresztą takiego zaplecza fabularnego nie powstydziłby się żaden system „żywego" RPG i choć gra ma wady, właśnie klimat i fabuła sprawiają, że warto Mistmare ukończyć.

Gracz na uwięzi

Skoro już jesteśmy przy fabule, trzeba niestety wspomnieć o pewnej wadzie z nią związanej - liniowość. O ile np. Gothic 2 dawał graczowi bardzo dużą swobodę ruchu i możliwość wypełnienia masy zadań dodatkowych, o tyle przez Mistmare idzie się niejako po sznurku, liczba wątków pobocznych jest doprawdy mizerna, a i chodzić nie zawsze można tam, dokąd się chce. Tyle na temat warstwy fabularnej, bo się rozgadałem, a jest jeszcze parę innych elementów, o których trzeba bądź warto wspomnieć. Jednym z nich jest mechanika gry.

System RPG – o sferach, aspektach i liturgii

Ci, którym przejadły się już mechanizmy w większym bądź mniejszym stopniu skoligacone z systemem AD&D, będą bardzo zadowoleni. Arxel Tribe pokusiło się o stworzenie własnego, oryginalnego, choć nieco trudnego w przyzwyczajeniu się doń systemu. Muszę przyznać, że do końca gry musiałem zaglądać do umieszczonej w niej ściągawki z omówieniem współczynników, umiejętności oraz czarów i innymi wielce przydatnymi informacjami. Twórcy gry najwyraźniej zdawali sobie sprawę, że ich pomysły mogą być nieco trudne do przełknięcia i dlatego umieścili w grze te informacje. Chwała im za to, bo bez ściągawki życie byłoby trudne. Spróbuję teraz przybliżyć istotę systemu Mistmare. W grze występują trzy sfery życia: ziemska (terran), słoneczna (solar) i księżycowa (lunar), oraz dwa aspekty postaci: cielesny oraz duchowy. Aspekt cielesny odpowiedzialny jest za wszel-

Wnętrze kościoła robi wrażenie.

kie fizyczne cechy bohatera, takie jak siła czy zręczność oraz za umiejętności z nimi związane, takie jak skradanie się czy różne szkoły walki. Aspekt duchowy to cechy i umiejętności związane z umysłem, czyli inteligencja, spostrzegawczość lub szkoły magii. Wspomniane trzy sfery życia znajdują zastosowanie w magii (zwanej tu liturgią), w różnych kombinacjach mają wpływ na cechy postaci, decydują też o odporności na czary.

Zaklęcia podzielone są na dwie duże kategorie: krzyki (shrieks – czary ofensywne) oraz harmonie (harmonies – czary obronne, lecznicze oraz czasowo wzmacniające postać). Każdy czar rzucić można w jednej z trzech sfer, co w praktyce daje trzy zaklęcia o całkiem różnych efektach.

Może wszystko to na papierze wydaje się mętne, ale nieźle sprawdza się w praktyce. Inna sprawa, że nie piszę przecież poradnika, aby omawiać wszystko w szczegółach. Bardzo prosty jest z kolei sposób rozwoju postaci – cechy Isadora i jego biegłość w umiejętnościach zwiększają się wraz z ich używaniem, czytaniem książek, modlitwami przy różnych ołtarzach oraz ćwiczeniem.

Walka, oręż i plecaczek bez dna

Podczas wędrówki Isador nauczyć się może kilku bardzo różniących się od siebie stylów walki. Różnice obejmują preferowany oręż, szybkość, siłę oraz celność ciosów. Każdą szkołę rozpoznać też można po sposobie trzymania broni i wyprowadzania uderzeń (np. styl wikingów charakteryzuje się skierowaniem ostrza do dołu i zadawaniem cięć na odlew).

Niektóre rodzaje mieczy i toporów trzymać można zarówno w jednej ręce, jak i w dwóch oraz przełączać się pomiędzy tymi dwoma trybami w dowolnym momencie. Szkoda, że ciosów w obrębie każdego stylu jest bardzo mało, ale w końcu to cRPG, a nie mordobicie. Tak czy inaczej walki wyglądają nie najgorzej, zwłaszcza gdy walczą dwie postacie posługujące się różnymi stylami.

Oręża oraz elementów pancerza jest w grze - zarówno tych zwykłych, jak i magicznych - całkiem sporo i widać po postaci, co trzyma w rękach i w co jest ubrana (choć akurat w tym drugim przypadku czepiałbym się odwzorowania rynsztunku). Nawet przedmioty wyglądające na pierwszy rzut oka identycznie i noszące taką samą nazwę mogą różnić się między sobą współczynnikami – prawdziwy raj dla kolekcjonera, zwłaszcza że plecak Isadora nie ma dna i spokojnie można w nim pomieścić kilka ton pancerzy i broni. Ciekawostką, zresztą umiarkowanie realistyczną, jest możliwość ulepszenia u kowala każdego ze współczynników, jakimi opisane są broń lub zbroja. Rozumiem jeszcze, że można do pewnego stopnia zmniejszyć wagę miecza czy wyważyć go, ale nie wyobrażam już sobie zwiększania w nieskończoność zadawanych przez niego obrażeń. Jak widać, nie ma sensu kupowanie nowej broni czy zbroi (chyba że magicznej), skoro dysponując odpowiednim przedmiotem wyjściowym i czasem, można z niego zrobić prawdziwe cacko. No i jeszcze jedna „drobnostka" – nie uświadczy się w grze żadnej broni do walki na odległość!

Tato, tato, złapałam Fraglesa!

Specjalne miejsce na liście broni należy się artefaktowi nazwanemu Sharpness of Scythe (dosłownie „ostrość kosy"). Jest to magiczna laska Isadora, która wyposażona w odpowiednie, również magiczne, kryształy potrafi więzić w nich potwory z mgły. Można w ten sposób zbierać maszkary jak, nie przymierzając, pokemony. ;) Uwięziony potwór regeneruje w krysztale siły i może być w dowolnym momencie przywzany, by stanąć w walce po stronie gracza. Pomoc taka może być przydatna szczególnie w późniejszej części gry, gdy przeciwnicy rosną w siłę i warto przywołać podopiecznych choćby po to, aby dali się zatłuc, zyskując tym dla nas odrobinkę czasu na leczenie czy rzucenie czaru. Warto tylko pamiętać, że wypuszczanie potworów poza mgłą popycha charakter bohatera w kierunku chaotycznego.

Święcąca zemsta Czarnobyla?

Autostopem po Europie

Nim Isador dogoni podróżującego po Europie zdrajcę, odwiedzi szereg znanych miast. Materiały prasowe, na podstawie których pisałem artykuł, obiecywały zapierające dech w piersiach odwzorowanie średniowiecznych metropolii. Okazało się, że nie było w tych przechwałkach wiele przesady – miasta robią duże wrażenie. Przede wszystkim bardzo się między sobą różnią i nie tylko znanymi budowlami, takimi jak np. katedra Notre Dame, ale także

stylem architektonicznym czy klimatem – wystarczy porównać słoneczny i w miarę bezpieczny Rzym z ponurym Awinionem. Miasta są rozległe, na szczęście można się po nich przemieszczać, klikając na mapie z zaznaczonymi ważnymi budynkami. Tętniące życiem, pełne monumentalnych budowli osiedla ludzkie należy zapisać - obok fabuły i klimatu - po stronie plusów Mistmare.

Wsi spokojna, wsi wesoła – gdzieżeś jest?

O ile jednak same miasta cieszą oczy, o tyle nie przypadł mi do gustu sposób podróżowania między nimi. Można było mieć nadzieję, że skoro tułamy się po całej niemal Europie, to i świat gry będzie olbrzymi. Nic z tych rzeczy – pomiędzy miastami nie ma właściwie nic. Podróż z metropolii do metropolii polega na przemierzeniu średnio dwóch aren zamieszkanych przez potwory, czasem też trafimy na obszar, w którym będziemy mogli się zdrzemnąć przed dalszą walką i pomodlić przy różnych ołtarzach. Konwencja taka nie byłaby jeszcze straszna, gdyby nie fakt, że aren jest tylko kilka i często się one powtarzają! A gdy wylądowałem po raz czwarty czy piąty na tym samym obszarze z rzeczką, dolmenem i ołtarzami, doszedłem do wniosku, że albo ktoś poważnie leci sobie w kulki, albo designerzy tak się zmęczyli tymi miastami, że resztę świata zrobili na odczepnego.

W Mistmare świat odmalowany został z epickim wręcz rozmachem.

Takie tam techniczne detale...

Oprawa graficzna Mistmare to kolejna z zalet gry. Za grafikę odpowiedzialny jest engine Lithtech, co zresztą widać na pierwszy rzut oka. Wszystko wygląda świetnie – ostre tekstury, piękne budowle, efektowne czary, ładne i porządnie animowane modele potworów (zwłaszcza te na końcu gry robią wrażenie rozmiarem). W dwóch słowach – jest pięknie. Efekt psuje tylko wykrywanie kolizji, a dokładniej rzecz biorąc... niemal jego brak. Isador nie przejmuje się przechodniami na ulicach miast – przebiega przez nich jak przez duchy. NPC potrafią już wyminąć naszego zucha, ale czynią to w sposób bardzo nienaturalny – podchodzą na pół metra i strafe'ują. Zdarzyła się też kilka razy sytuacja, gdy Isador nie przejął się ścianą i wybiegł przez nią na korytarz. Nie muszę chyba mówić, że takie wpadki bardzo psują obraz gry. Na szczęście w Sieci pojawił się już patch 1.6, który być może poprawi te bugi.

Twórcy obiecują natomiast, że po zaaplikowaniu łatki nie będą już niemal miały miejsca zwolnienia gry. Te doprowadzały mnie czasem do wściekłości. Otóż, od czasu do czasu gra ni stąd, ni zowąd zaczynała robić slideshow (miało to miejsce tylko w miastach). Kiedy gra się w ten sposób „zapychała" (a nie wygląda, by miała na to wpływ wydajność komputera, bo slideshow występował nawet na całoekranowej mapie, na której przemieszczał się tylko symbol postaci, a dysk prawie nie pracował), grać się właściwie nie dało. Jedynym rozwiązaniem było przeczekanie tego cyrku. Skoro już się wziąłem za techniczne usterki, muszę też wymienić kiepsko opracowane sterowanie. Nie chodzi o to, że jest zagmatwane czy coś w tym stylu. Wręcz przeciwnie – jest banalne do opanowania. Chodzi mi tylko o sposób, w jaki przemieszcza się Isador. Zdarzało się, że zanim poszedł we wskazanym kierunku, cofał się tak, by do wskazanego punktu móc dobiec w linii prostej. Rozpędzał się też opornie – czasem większość drogi przechodził, a podbiegał tylko ostatnich kilka metrów. Są też w grze miejsca, w których postać ustawicznie się blokowała - i trzeba się było naklikać w różnych kierunkach, by np. zlazła z kamienia, a następnie ominąć niewidzialną ścianę „ręcznie". Mam nadzieję, że patch również te denerwujące niedogodności wyeliminuje.

Uzdolniona muzycznie, ale nieśmiała

Jeśli chodzi o muzykę - jest ona doskonała. A kiedy jeszcze się pojawiała, było prawdziwe święto. Pojawiała się bowiem bardzo, ale to bardzo rzadko, w dodatku właściwie w losowych momentach – biegniesz przez ulicę, a tu „pyk!" - i zaczyna coś grać. Ale jak zaszczycała mnie obecnością - to była, jak już pisałem, wyśmienita, szczególnie celtycki londyński klimat.

Grać!

Mistmare to gra godna polecenia. W zapowiedzi snułem domysły, że może będzie to pogromca Gothika. Cóż, w tym czasie pojawił się Gothic 2 i jemu raczej Mistmare nie podskoczy - co nie zmienia faktu, że polecam tę grę każdemu fanowi cRPG jako doskonale łączącą wyszukaną fabułę z mnóstwem akcji.

DVD
08/2003

8

WYMAGANIA
Win 95/98/ME/2000
Procesor: PIII 450
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Arxel Tribe
Dystrybutor: CD-Projekt

- ⊕ doskonała fabuła i fantastyczny świat
- ⊕ oryginalny mechanizm RPG
- ⊕ rewelacyjne miasta
- ⊖ liniowa i uboga w wątki poboczne
- ⊖ wpadki techniczne, np. wykrywanie kolizji
- ⊖ muzyka pojawia się bardzo rzadko

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 8
AUDIO 8

mistmare.arxeltribe.com

Mistmare

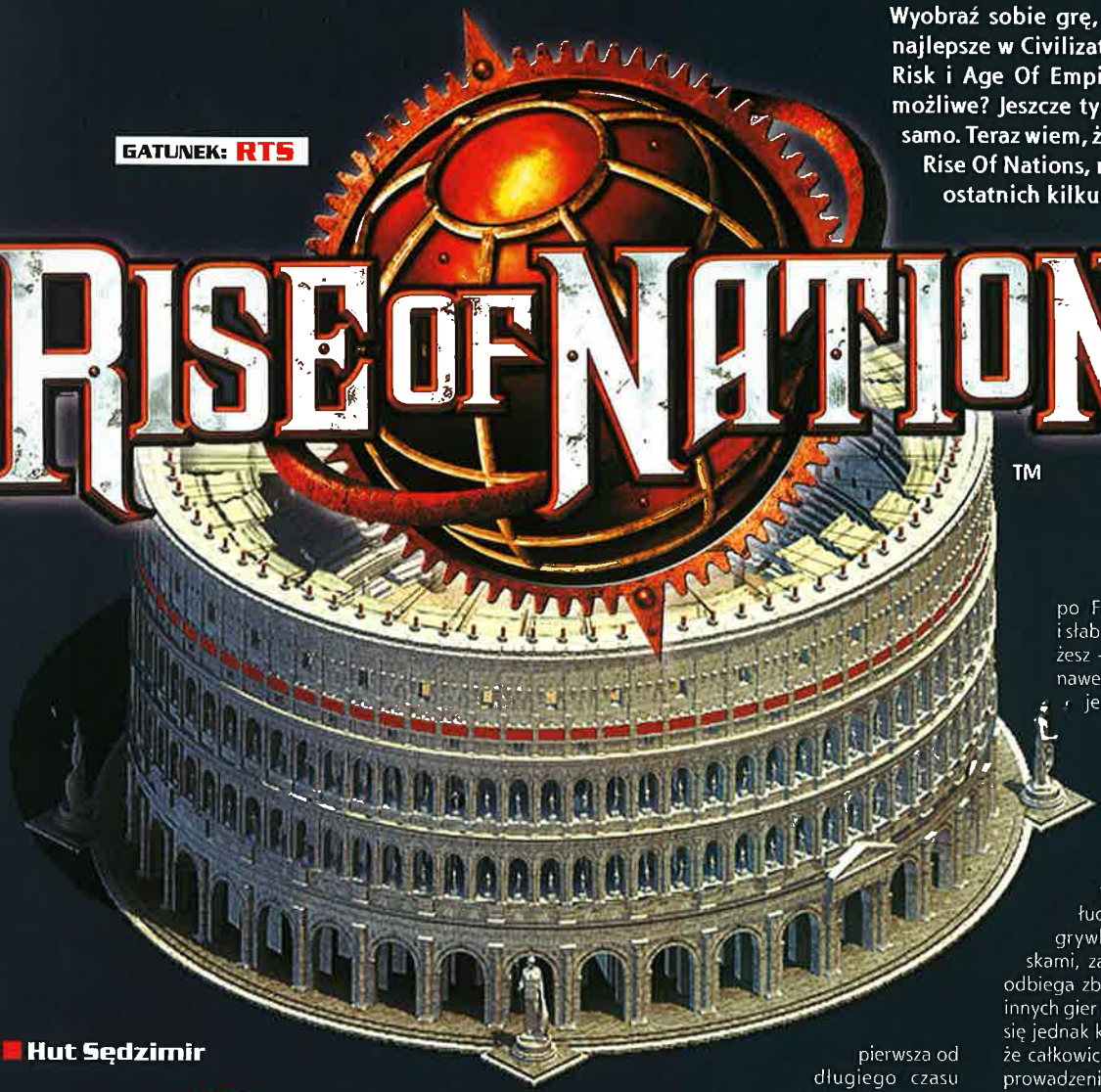
©2003 The Bloodrayne logo, Terminal Reality and the Terminal Reality logo are trademarks of Terminal Reality Inc. Majesco, Majesco logo are trademarks of Majesco. All rights reserved. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

GATUNEK: RTS

Wyobraź sobie grę, która łączy wszystko, co najlepsze w Civilization, Medieval: Total War, Risk i Age Of Empires. Nie da się? To niemożliwe? Jeszcze tydzień temu myślałem tak samo. Teraz wiem, że jednak się da – grałem w Rise Of Nations, najlepszą grę strategiczną ostatnich kilkunastu miesięcy.

RISE OF NATIONS

TM



Hut Sędzimir

Kiedy napisałem o kilkunastu miesiącach, nie popełniłem pomyłki – doskonale wiem, że w tym czasie na rynek trafiły pozycje, takie jak Warcraft III, Age Of Mythologies i Command & Conquer: Generals. „Rise Of The Nations to jednak gra, który zdecydowanie wysuwa się na pierwsze miejsce wśród wydanych w ostatnim czasie gier strategicznych"– ma zabójczą grywalność, doszlifowano ją w najdrobniejszych szczegółach, przede wszystkim zaś jest to pierwsza od długiego czasu gra strategiczna, która ma ambicję zmienić gatunek i wprowadzić doń rozwiązania niespotykane w nim wcześniej.

Gra z historią

Rise Of Nations to „gra z historią" i to w każdym znaczeniu tego słowa – jej twórca i główny projektant to jeden z głównych członków zespołu odpowiedzialnego za Civilization. Sama gra zaś przedstawia rozwój ludzkiej cywilizacji na przestrzeni wieków. Nacji do wyboru masz aż 18 (od Zulusów po Francuzów), każda ma mocne i słabe strony, walczyć natomiast możesz - w zależności od scenariusza - nawet z siedmioma przeciwnikami jednocześnie. Walka rozgrywa się w czasie rzeczywistym, ale na przestrzeni kilku epok (podobnie jak w Age Of Empires). W trakcie gry twoje jednostki będą więc ewoluowały - od zwykłych włóczników po komandosów z wyrzutniami rakiet i od konnych łuczników po czołgi. Sama rozgrywka, a dokładniej sterowanie wojskami, zarządzanie budynkami itd. nie odbiega zbytnio od tego, co znamy już z innych gier RTS. W Rise Of Nations pojawia się jednak kilka rozwiązań, które nie dość, że całkowicie zmieniają strategię i sposób prowadzenia rozgrywki, to jeszcze nadają nieco więcej sensu i logicznego uzasadnienia zabawie, podczas której kilka tysiącleci mija w go minut.

Zaplątany w menu

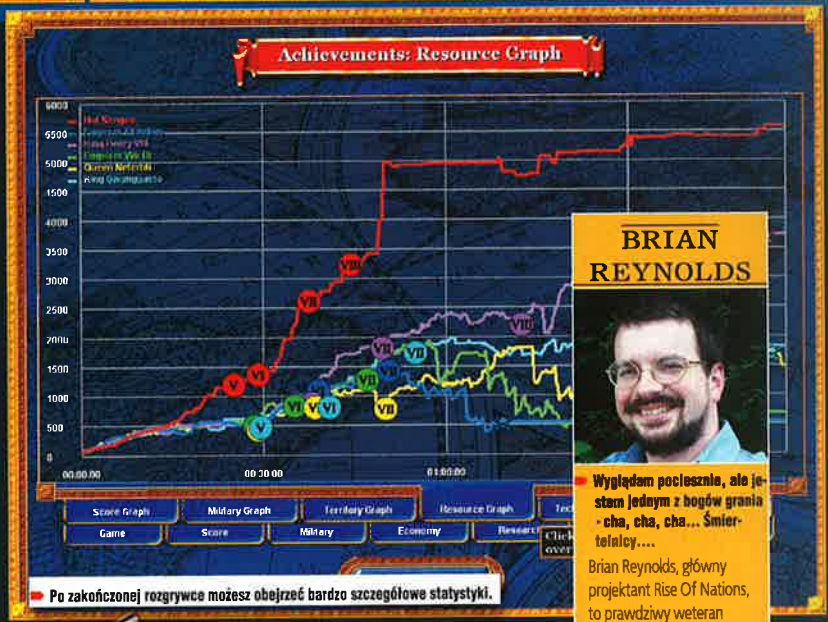
Jakie to rozwiązania? O tym za chwilę – najpierw muszę napisać jedno krytyczne zdanie, jakie znajdziecie w tej recenzji. Najsłabszym elementem Rise Of Nations jest - o dziwo - menu główne, wyjątkowo zagmatwane i niejasne. W pierwszej chwili trudno się w nim połapać. To oczywiście szczegół, ale

Wybuch bomby atomowej. Wszystko w okolicy znika!

W późniejszych fragmentach gry będziesz wykorzystywał bombowce stealth do orania pól... Żartowałem...

zaskakujący w grze tak dopracowanej pod każdym innym względem. Po części może to być jednak wynikiem tego, że gra oferuje sporo sposobów na zabawę...

Menu główne pozwala wybrać m.in. edytor poziomów, kilka różnych trybów gry w sieci, możliwość rozegrania przygotowanego wcześniej scenariusza, generowaną losowo pojedynczą rozgrywkę, najbardziej rozwinięty tryb dla jednego gracza, czyli Conquer The World, samouczek, a nawet jedną z kilkunastu treningowych minigierek, polegających na szybkim klikaniu jednostek czy używaniu skrótów klawiaturowych (!!!). Niektóre z tych wyborów wiążą się z ustawieniami dodatkowych opcji - w grach pojedynczych określa się m.in. zasady rozgrywki, warunki zwycięstwa, parametry mapy, epokę początkową itd. Jest tego bardzo, bardzo dużo i właściwie ustawianie tych wszystkich opcji jest dużo żmudniejsze niż sama, bardzo już intuicyjna rozgrywka.



Po zakończonej rozgrywce możesz obejrzeć bardzo szczegółowe statystyki.

Surowe, surowce

Kiedy uda ci się w końcu przebrnąć przez menusy, opcje, wybory i ekran ładowania (mapy potrafią się wczytywać nawet 2-3 minuty!), przechodzisz do właściwej rozgrywki. Zaczynasz z jednym, głównym budynkiem (reprezentującym miasto), kilkoma jednostkami robotników/wieśniaków, trzema czy czterema jednostkami wojskowymi. Pierwsze posunięcia to standard, do jakiego przyzwyczaiły nas klasyki gatunku, po kilku-kilkunastu minutach okazuje się jednak, że Rise Of The Nations to RTS nowej generacji. Motorem napędowym rozwoju wybranej przez ciebie nacji są surowce naturalne (to jeszcze normalne), rozwój naukowy (to też już było) i miasta (co już jest nowością).

Zacznijmy od surowców - w grze występuje ich pięć rodzajów. Czterynich: drewno, żelazo, żywność, a w późniejszych epokach także ropa pozyskiwane są w sposób tradycyjny, w przeznaczonych do tego budynkach. Bogactwo (wealth) zdobywasz, stawiając w miastach targowiska i tworząc karawany, które przewożą towary pomiędzy nimi. Ostatnie z dóbr to wiedza, do zdobycia której niezbędne jest wybudowanie uniwersytetu i obsadzenie go światłymi ludźmi nauki. Do tego dochodzą jeszcze surowce specjalne - łącznie 32 - których odkrycie daje twojej cywilizacji niewielkie bonusy. Surowce nie wyczerpują się, konieczność zdobywania kolejnych złóż (w przypadku oleju, żelaza czy drewna) nie jest więc tak silnym motorem napędzającym przestrzenny rozwój twojej cywilizacji, tak jak w innych podobnych RTS-ach. To, co powoduje, że powiększasz zajmowany przez siebie obszar, to limity decydujące o tym, ile budynków danego rodzaju możesz postawić w jednym mieście.

Rise Of Nations to gra, która w niezwykle umiejętny sposób łączy najciekawsze pomysły z najlepszych gier strategicznych - dodając do tego sporo własnych ciekawych rozwiązań.

Ucz się, ucz, bo nauka...

Każde miasto może „obsłużyć" tylko pięć farm, jedną kopalnię żelaza, jeden uniwersytet itd. Już samo to wymusza konieczność zakładania nowych miast, ale są też ku temu inne powody. Przede wszystkim miasta określają granice twojego imperium, otacza je bowiem sfera wpływów (influence) wyznaczająca obszar, który kontrolują. Budynki, podobnie jak i nowe miasta, stawiać możesz tylko

Wyglądam pocieszne, ale jestem jednym z bogów grania - cha, cha, cha... Śmiertelnicy....

Brian Reynolds, główny projektant Rise Of Nations, to prawdziwy weteran branży, z 10-letnim doświadczeniem. Pracował przy tytułach, takich jak Colonization, Civilization II i Alpha Centauri, dzięki czemu został umieszczony w zestawieniu 25 najbardziej wpływowych programistów (Game Gods), stworzonym przez magazyn PC Gamer. Specjalność Reynoldsa to programowanie sztucznej inteligencji.

Kariera Reynoldsa przez długi czas była ściśle związana z Sidem Meierem – zaczynał w jego zespole w Microprose, potem wraz z nim zakładał Firaxis Games. Własną firmę Big Huge Games, która przygotowała Rise Of Nations, założył dopiero w 2000 roku. Kolejne, po Rise Of Nations, projekty Big Huge Games nie są na razie znane.

BIG HUGE GAMES

Różnice w rozwoju technologicznym bywają naprawdę duże.

Statua Wolności w Kalambo, jednym z miast Zulusów. To jak sceny z Planety Małp!

w obrębie własnych granic. Większa liczba miast oczywiście pozwala także zwiększyć produkcję, ale znów - tylko do pewnego momentu – liczbę miast, które twoja cywilizacja może posiadać, ogranicza z kolei jej rozwój naukowo-technologiczny.

To kolejny ważny element gry - wiedzę cywilizacyjną rozwijać możesz w czterech dziedzinach, takich jak nauka (Science), społeczeństwo (Civic), handel (Commerce) i wojskowość (Military). Rozwój w każdej z nich daje ci wymierne korzyści w poszczególnych sferach działalności, a ponadto pozwala zmniejszać występujące w grze ograniczenia dotyczące liczby miast, jednostek, oraz tzw. „commerce cap", czyli ilości surowców, jakie możesz wydobywać itd., itp. Wynalazki w każdej z dziedzin podzielone są na epoki, a tylko dokonanie wszystkich odkryć w danej epoce pozwala na przejście do kolejnej. Haczyk jest w tym wszystkim taki, że badania naukowe wymagają surowców - głownie wiedzy i bogactwa - i to w bardzo dużych ilościach. I tak cały zamyka się cały mechanizm funkcjonowania nacji - rozwój naukowy, gospodarczy i przestrzenny są równie ważne i powiązane ze sobą. Sprawia to też, że w Rise Of Nations gra się zupełnie inaczej niż w inne RTS-y - nie budujesz jednej bazy i ewentualnie kilku umocnień dalej przy złożach surowców, a rozwijasz normalnie funkcjonującą nację, która na twoich oczach rośnie w siłę. Sam fakt, że masz tutaj dużo więcej miejsc do obrony, zmienia strategię gry i zmusza do opracowywania całkowicie nowych pomysłów na wygranie z przeciwnikiem.

Rozwój naukowy, gospodarczy i przestrzenny są równie ważne i mocno ze sobą powiązane. Sprawia to, że w Rise Of Nations gra się zupełnie inaczej niż w inne RTS-y.

AI na każdą okazję

Na papierze wszystkie te zależności mogą wyglądać na zbyt skomplikowane, jednak przy komputerze, po kilku chwilach, góra - po pół godziny zabawy powinieneś na tyle opanować zasady rządzące rozgrywką, by bez kłopotu nawiązać godną walkę z przeciwnikiem - przynajmniej na niższych poziomach trudności. Pomaga w tym świetny samouczek. Co ciekawe, możesz sam wybrać, w którym momencie chcesz go rozpocząć, bowiem jest on podzielony na kilka misji o różnym stopniu trudności. Ogólnie RoN jako gra wydawana przez Microsoft jest, podobnie jak i systemy operacyjne giganta z Redmond, konfigurowalna na tysiące sposobów i przyjazna dla użytkownika, a w przeciwieństwie do Lindozy czy Worda to, co ustawisz w opcjach, rzeczywiście znajduje odbicie na ekranie.

Jednym z elementów, jaki możesz konfigurować, jest właśnie poziom gry komputerowego przeciwnika, kolejny niezwykle udany element Rise Of Nations. Poziom najniższy sztucznej inteligencji dobrany jest perfekcyjnie dla początkujących graczy, na kilka pierwszych rozgrywanych scenariuszy, kiedy sprawia trochę kłopotów, podejmuje w miarę wyrównaną walkę, ale działa mało agresywnie, pozwalając ci opanować reguły rządzące zabawą. Wraz ze zwiększaniem poziomu trudności komputerowe AI staje się przeciwnikiem coraz bardziej niebezpiecznym, dynamicznym, agresywnym, wykorzystującym popełniane przez ciebie błędy.

Zawiłości strategii

Wszystkie jednostki, podobnie jak w innych grach typu RTS, mają zdecydowaną przewagę nad niektórymi rodzajami jednostek wroga (np. włócznicy nad konnicą) oraz są szczególnie narażone na ataki innych rodzajów jednostek (włócznicy przegrywają z łucznikami). Oznacza to, że przeprowadzając atak, odpowiednie jednostki należy wysłać do boju przeciwko konkretnym jednostkom przeciwnika. O ile jednak większość gier RTS poprzestaje na tym poziomie odwzorowania realiów prawdziwych batalii, Rise Of Nations idzie dalej. Po pierwsze, uwzględniono w grze takie taktyczne zagrywki jak atak z flanki czy okrążenie. Dzięki temu, nawet mimo że każde większe starcie po kilkudziesięciu sekundach zmienia się tu w bez-

Rise of Nations ONLINE

Rise Of Nations oferuje kilka różnych opcji pozwalających na grę online. Przez sieć można się bawić zarówno poprzez LAN, jak i protokół TCP/IP, także z wykorzystaniem usługi tworzenia meczy serwisu internetowego GameSpy. Poza tym gra udostępnia 10 trybów gry w sieci, w tym tak nowatorskie jak Assassin!, w którym każda nacja ma jednego wroga i na walce z nim powinna się skupić, a sojusze są niedopuszczalne, czy Barbarians ath the Gates!, w którym jeden z graczy reprezentujący cywilizację bardziej rozwiniętą od pozostałych broni się przed atakami reszty „barbarzyńców". Do tego dochodzi jeszcze 13 zestawów reguł określających zasady tworzenia zespołów i zawierania sojuszy oraz mnóstwo opcji decydujących o wielkości mapy, jej zaopatrzeniu w surowce naturalne itd., itp. Sieciowe granie w Rise Of Nations sprawia przyjemność równie dużą jak gra solo!!!

ładną masę ostrzeliwujących się wzajemnie jednostek, masz szansę pokierować losem potyczki – np. zostawiając część sił w odwodzie i przypuszczając nimi atak na jednostki wroga, zachodząc je z flanki czy od tyłu.

Dodatkową płaszczyznę strategicznego planowania dodaje do gry wprowadzenie generałów i szpiegów. Ci pierwsi mogą wykorzystywać specjalne umiejętności, by np. rozkazać podkomendnym (czyli jednostkom znajdującym się w sferze oddziaływania generała) okopać się. Inne ciekawe umiejętności generałów to zasadzka (przez chwilę twoi żołnierze są niewidoczni dla wroga) oraz 'decoy', czyli tworzenie na mapie na pewien czas fantomów jednostek, które wyglądają na tyle prawdziwie, że przeciwny je atakują (taką taktykę stosowano np. podczas II wojny światowej, ustawiając na afrykańskiej pustyni tekturowe czołgi). Szpiedzy z kolei potrafią przekupić wrogie jednostki, a po wejściu do miasta należącego do innej nacji - określić siłę sił zbrojnych stacjonujących w nim.

Rise Of Nations to nie tylko najlepsza gra strategiczna ostatnich miesięcy, jeśli chodzi o grywalność i sposób prowadzenia rozgrywki, ale także oprawę graficzną i dźwiękową.

Pożyczone, nie kradzione

Jednostki specjalne, takie jak generałowie czy szpiedzy, pojawiały się już wcześniej w RTS-ach, w Rise Of Nations pomysł ten zrealizowano jednak w nieco inny sposób, przystający do ogólnej mechaniki gry. Podobnie jest z innymi elementami rozgrywki - większość z nich to rzeczy zapożyczone z innych produkcji, w bardzo sprytny sposób złożone jednak w inną całość.

Pomysły naprawdę świeże to konieczność asymilacji miast przeciwnika – po pokonaniu obrońców grodu jeszcze przez pewien czas nie możesz skorzystać ze stojących w nim budynków, oraz możliwość wzywania robotników do miasta jednym kliknięciem myszy, by stanowili jego garnizon. Cała reszta to już twórczo wykorzystane zapożyczenia z innych gier strategicznych, niekoniecznie rozgrywanych w czasie rzeczywistym. Najwięcej takich „zapożyczeń" jest tu na pewno z Civilization - czuć w tym rękę głównego projektanta gry. Jednym z przykładów mogą być znane właśnie z Civilization 'wonders', czyli specjalne monumentalne budowle (np. piramidy, Statua Wolności itd.), które mogą być wybudowane tylko przez jedną z nacji, a które dają jej dodatkowe punkty przewagi. Inny przykład to system dyplomacji działający niemalże identycznie jak w Civilization, z tą tylko różnicą, że podczas gry z żywymi przeciwnikami możesz dodatkowo wykorzystać chat zintegrowany z ekranem dyplomacji.

Narodziny narodów

Rise Of Nations to nie tylko najlepsza gra strategiczna ostatnich miesięcy, jeśli chodzi o grywalność i sposób prowadzenia rozgrywki, ale także oprawę graficzną i dźwiękową. Gra oferuje trzy poziomy zbliżenia, z których każdy – co zdarza się naprawdę rzadko - jest przydatny w różnych sytuacjach. Przy największym widzisz każdy drobiazg bardzo szczegółowych i cudownie animowanych modeli trójwymiarowych. Efekty walki, takie jak słupy dymu czy eksplozje, wykonano bardzo dobrze, mniej więcej na poziomie zbliżonym do C&C: Generals. Zabawie towarzyszy muzyka budująca klimat wielkich wojen pomiędzy nacjami walczącymi o podbój świta oraz dobrze zrealizowane efekty dźwiękowe.

Rise of hit!

O Rise Of Nations pisze się naprawdę trudno, bo to gra, która składa się z dziesiątek drobnych elementów razem stanowiących o tym, że jest ona aż tak dobra. Na opisywanie ich wszystkich nie ma tu miejsca, a poza tym o części z nich opowiedzieć właściwie się nie da - dopiero po obejrzeniu tego w akcji widzisz, dlaczego tak korzystnie dany element wpływa na grywalność.

Rise Of Nations to gra, która w niezwykle umiejętny sposób łączy najciekawsze pomysły z najlepszych gier strategicznych - czy gra stworzona w taki sposób może być słaba? Siedem nocy, które ostatnio zarwałem przy Rise Of Nations, są dowodem na to, że nie.

RISE OF NATIONS

PODBIĆ ŚWIAT

Conquer The World to najważniejszy tryb prowadzenia rozgrywki w Rise Of Nations, zapewniający największe doznania z zabawy. Porównać go można do tego z serii gier Total War (Shogun, Medievall), jest jednak wystarczająco odmienny, by nie było mowy o plagiacie.

Rozgrywka w trybie Conquer The World dzieli się na dwie fazy – turową i prowadzoną w czasie rzeczywistym. Tryb turowy rozgrywany jest na podzielonej na prowincje mapie świata, na której decydujesz, jaki jest najbliższy cel twoich ataków. Dodatkowo możesz tu wykorzystać zdobywane na zajmowanych ziemiach punkty 'tribute', by np. zająć wskazaną prowincję bez walki, korzystając tylko z siły oddziaływania polityczno-gospodarczego lub też skorzystać ze specjalnych kart, które dają ci bonusy w nadchodzących walkach.

Po wskazaniu na mapie świata atakowanej prowincji, przenosisz się do normalnej gry rozgrywanej w czasie rzeczywistym. Interesujące jest to, że plansza, na której toczy się faza RTS, oddaje specyfikę prowincji na mapie świata (ukształtowanie geograficzne, itd.). Sprytnie pomyślano również cele stawiane przed tobą w fazie RTS – zazwyczaj są to bardzo zróżnicowane, krótkie zadania (trwające góra 20-30 minut), które w pewien sposób nawiązują do tego, co działo się wcześniej na mapie świata (np. podbijając ostatnią prowincję danego państwa, możesz otrzymać zadanie obrony miast przed atakami resztek sił wroga-partyzantów).

DVD
08/2003

9+

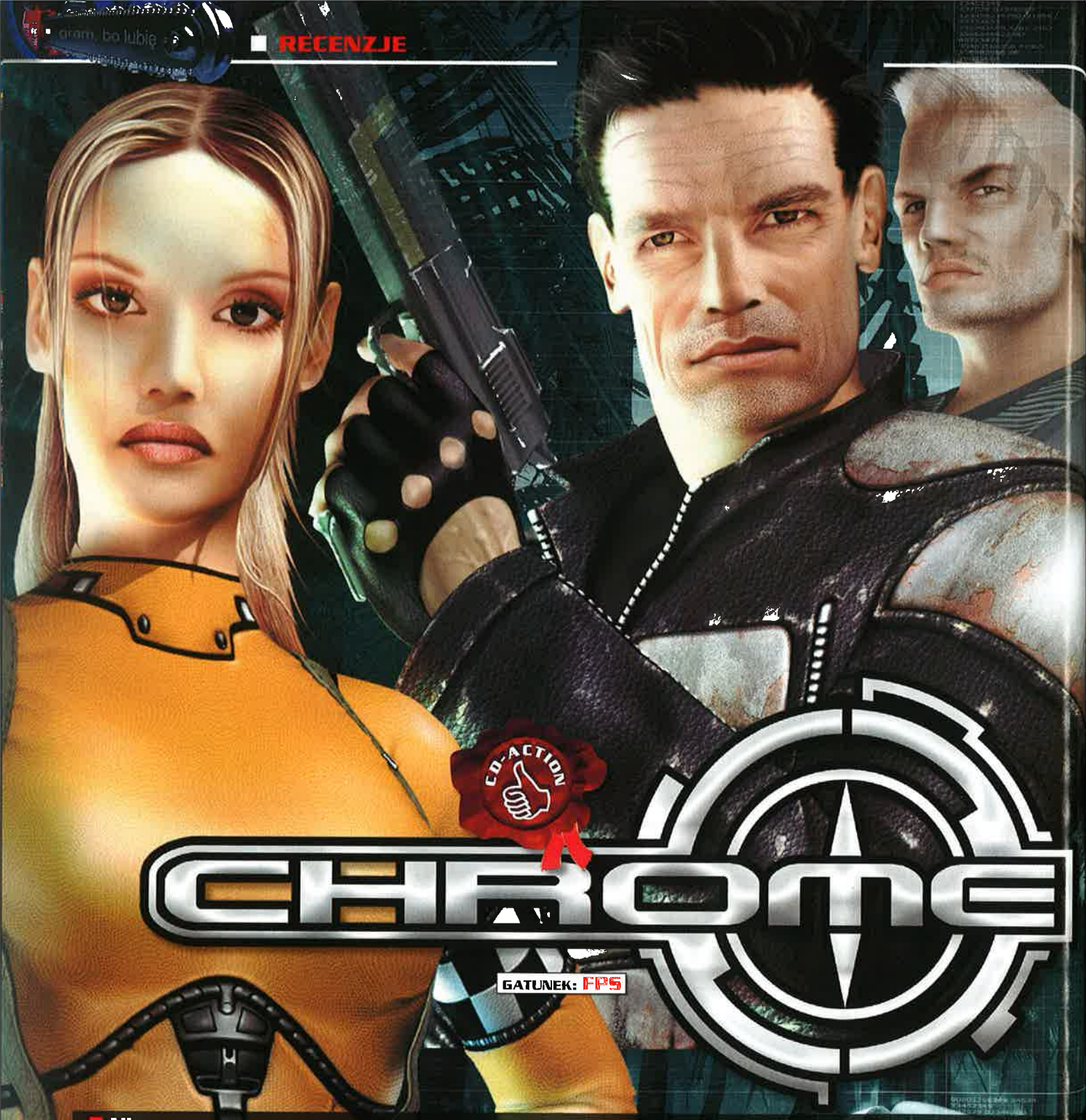
WYMAGANIA
Win: XP/2000/ME/98
Procesor: P166 MMX
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Big Huge Games
Dystrybutor: Microsoft/ APN Promise

- ⊕ ogromna grywalność
- ⊕ nowe rozwiązania rozwijające gatunek
- ⊕ czytelny i wygodny interfejs
- ⊕ oprawa graficzna
- ⊖ zamotane menu główne
- ⊖ za mało się dzieje na ekranie

GRYWALNOŚĆ 10
VIDEO 9
AUDIO 9

www.riseofnations.com



CHROME

GATUNEK: FPS

Allor

Nasze rodzime produkcje – o ile nie są to spolszczenia – często oceniane są (ale nie u nas! ☺) na nieco innych zasadach: bo warunki nie te, bo zupa była za słona itd. Tylko dlaczego np. Czesi mogli zrobić Flashpointa czy Mafię, a zza Buga odgrażają się Stalkerem? Warunki w końcu te same... Ale to się skończyło – mamy Chrome'a!

Do tej pory Techland z hitami się raczej nie kojarzył. Owszem, lokalny patriotyzm i w ogóle, ale jeśli chodzi o gry byli tacy sobie. Taki sobie żużel, jakieś wyścigi i piłka ze zwierzątkami - nic, czym można by zaimponować. No, Crime City było w porządku – nie powiem. Ale świata nie podbiło. Inna rzecz, że to jedna z niewielu polskich firm regularnie wypuszczająca na rynek nowe gry, więc nie będziemy się nad ludźmi z tej firmy wyzłośliwiać – niech wszystkie firmy w Polsce będą takie jak Techland, a... a, szkoda nawet mówić, bo to nierealne.

Wejście smoka

Tematem numer jeden będzie „szok i przerażenie", jakie może ogarnąć niektórych na widok umieszczonych na pudełku z grą wymagań: 256 MB RAM-u to dla niej minimum! No, i procek 800 MHz... A zalecają 1,5 GHz z 512 MB. I jeszcze akcelerator z 64 MB i obsługą DirectX 8.1... Dobrze chociaż, że na odwrocie opakowania umieszczono kilka intrygujących screenów - bo mimo wszystko wygląda na to, że wymagania choć całkiem spore, mają swoje uzasadnienie.

Aby się jednak o tym naocznie przekonać, najpierw trzeba zainstalować dwie płyty CD. A w trakcie tejże instalacji warto się bliżej zainteresować - nie, nie panią w żółtym! - instrukcją. Nie jest długa, raptem trzydzieści stron, z czego w zasadzie przyda się jedynie opis implantów oraz domyślnych klawiszy. A ten ostatni nie dość, że znajduje się w postaci listy wewnątrz, to jeszcze skopiowany został na ostatniej stronie okładki, a także na rozkładówce - w formie opisanej klawiatury.

Smok rusza do akcji

A że nie chcemy niczego w ustawieniach zmieniać (klawisze to standard FPP), więc pozostaje nam już tylko wybór poziomu trudności i można zaczynać. I tutaj mała, ale bardzo istotna uwaga: nie dajcie się zwieść pozorom! Poziom „łatwy" to w rzeczywistości co najmniej „normalny", zaś pozostałe dwa - normalny i trudny, dodano tylko dla maniaków, osobników o skłonnościach masochistycznych lub tych wszystkich, którzy będą chcieli udowodnić światu, że nie nudzi się im wcale ciągłe wciskanie [F5] i [F8], czyli szybkiego zapisu i takiegoż odczytu. Oczywiście jeśli jesteście weteranami, z setkami godzin spędzonymi z ET czy innym CS, wyższy poziom może być dla was akurat w sam raz. Jednak wszystkim normalnym graczom raczę zacząć od łatwego. I robić często save'y, bo zginąć tu można w sposób iście ekspresowy.

Pora na pierwszą misję. Pełni ona rolę wprowadzenia fabularnego, a także krótkiego tutorialu. Pomysł całkiem niezły, gdyby nie jedno "ale" - części poradnikowej nie można ominąć. A trochę ona trwa, w dodatku wymaga się od nas, byśmy wykonywali wydawane przez partnera polecenia. A to, gdy musimy ją z jakiś względów przechodzić po raz drugi (bo strzały wrogów były za celne...), mocno wkurza. Dlatego dobrym pomysłem jest zapisanie stanu gry tuż po zakończeniu nauki tak, by do walki ruszyć już bez wiszącej nad głową groźby ponownego wylądowania w szkolnej ławie.

Smocze boje

Przeciwnicy są bardzo wymagający, podobnie zresztą jak i broń, a jedno z drugim ściśle się wiąże. Najpierw dwa zdania o sprzęcie: ma pewien rozrzut i idealnie w punkt wcelujemy jedynie ze snajperki. Ta bowiem - dzięki zaawansowanym systemom celowania – pozwala umieścić kulę dokładnie tam, gdzie chcemy. W przypadku pozostałych broni celownik wprawdzie też jest, ale pokazuje on jedynie obszar, w jakim nasze kule wylądują. Ten zaś zawsze okazuje się oczywiście za duży. Na szczęście istnieje kilka sposobów, aby zwiększyć celność. I kilka kolejnych, by ją pogorszyć.

Świetne mapy, niesamowicie wyglądający las, realistyczna broń, implanty, wymagający przeciwnicy, zróżnicowane misje i pojazdy.

Podstawą celnego strzału jest tu - po pierwsze - przycelowanie (standardowo umieszczone pod drugim przyciskiem myszy): nasz bohater podnosi broń na wysokość oczu i choć ogranicza to pole widzenia, nie mówiąc o możliwości ruchu, daje znacznie lepsze rezultaty niż strzelanie w biegu. Poza tym warto jeszcze obniżyć pozycję: nie wpływa to na celność - swoją drogą, ciekawe czemu - za to trudniej nas trafić. Dodatkowo jeśli tylko możemy (czyli od drugiej misji), włączamy implanty Eye Scope oraz Targeting Assistance i dzięki nim mamy lekki zoom oraz dalsze zmniejszenie rozrzutu pocisków. I jeszcze najważniejsze: ogień prowadzimy pojedynczo, nie seriami!

Serie to bowiem w większości przypadków zwyczajne marnowanie amunicji - celność jest wtedy żadna, nawet z powyżej wymienionymi „ulepszeniami". No, chyba że jesteśmy bardzo blisko wroga - wtedy nie mamy po prostu innego wyjścia, a i celność okazuje się w zupełności wystarczająca. Drugim wyjątkiem jest jednoczesne użycie implantu Muscle Improver, który znacznie redukuje odrzut broni - redukuje, ale go całkowicie nie eliminuje, więc i tak nie ma się co na szarżę połączoną z celnym ogniem ciągłym nastawiać - to nie ta gra.

Amok smoka

Tyle o sprzęcie - jak widać, ktoś nad jego realizmem nieco popracował. Teraz parę słów o przeciwnikach. Najlepszą (albo najgorszą) informacją niech będzie ta: oni o tych wszystkich powyższych trikach wiedzą. Nie biegają jak głupi, gdy nie trzeba, potrafią kryć się i kucać, do tego strzelają pojedynczo

Towarzyszka bohatera. Blondynka. W żółtym wygląda zabójczo, i jeszcze ma gadane.

Kurczak. Dwunożny. Z działkami. Trzeba pokonać.

Kurczak. Dwunożny. Gdy go się pokona, znosi takie właśnie punkowe jajo.

Pojazd. Pusty. Można go zasiektować i jeszcze sobie postrzelać.

Wieża. W oddali. Dochodzi się do niej jeszcze podczas tej samej misji.

z daleka (i to całkiem celnie, a na wyższych niż „łatwy" poziomach nawet zbyt celnie!) i seriami z bliska. A to kończy się śmiercią, zanim się jeszcze zorientujemy, że coś jest nie tak.

W związku z tym zwykle więcej niż dwóch przeciwników naraz oznacza tu kłopoty, a więcej niż czterech - konieczność natychmiastowego save'owania i modlenia się o pomyślność. Dobra, może nieco przesadzam, ale walka z grupką przeciwników jest tu bardzo wyczerpująca dla naszego zdrowia. Na szczęście wrogowie mają przy sobie standardowy ekwipunek i zazwyczaj nie ma problemu z uzupełnieniem amunicji, apteczek czy granatów.

Jest to pierwszy polski tytuł swobodnie konkurujący z wielkimi produkcjami zachodu (wschodu i południa też).

Smoczy plecak

Co jeszcze ciekawego w plecaku (naszym i wrogów) można znaleźć? W zasadzie - poza bronią, amunicją i apteczkami - za wiele tego nie ma, ale... Chcielibyście np. podczas misji posłuchać muzyczki (standardowo towarzyszą nam jedynie odgłosy)? Wystarczy zabrać trupowi jego odtwarzacz - i gotowe, mamy muzyczkę. Na dłuższą metę wprawdzie nie do wytrzymania, ale i tak jest to miły gadżet. Albo takie urządzenie maskujące. Dzięki niemu stajemy się przeźroczyści (do momentu, aż nie wyczerpie się bateria - jest jednorazowa), a choć przeciwnicy i tak mogą nas wyczuć czy usłyszeć, w misjach wymagających skrytości czy walce we wnętrzach, kiedy liczy się każda przewaga, jest na wagę złota.

Poza tym jest jeszcze lornetka z płynnym zoomem i systemem wyszukiwania wrogów (można z nią chodzić, dzięki czemu w gęstym lesie prościej zlokalizować przeciwników) oraz ładunki wybuchowe, które jednak dostajemy tylko wtedy, gdy w trakcie misji będą do czegoś niezbędne. I to tyle, cała reszta to broń (bodajże czternaście typów), amunicja (też w kilku smok... „smakach") oraz granaty (rodzaje dwa: zwykłe i rozpryskowe, które po pierwszym wybuchu wyrzucają dokoła kilka mniejszych granatów). W każdym razie nie licząc apteczek i OCS-ów.

Smocze zdrowie

Co to te OCS-y? Ano, nasz bohater ma dwa wskaźniki zdrowia: jeden to zdrowie fizyczne, które leczy się apteczkami (tutaj zwanymi Heltex, ale pozwolę sobie z tej nazwy nie korzystać), a drugi - zdrowie... no, załóżmy, że psychiczne, a konkretnie to stan systemu nerwowego. Z czym to się je? Z implantami - każdy z nich w czasie działania dość szybko obciąża system nerwowy. Tak samo ma się sprawa z włamaniami do systemów komputerowych – kiedy się do nich włamujemy, niebieski wskaźnik nieubłaganie pnie się do góry. A gdy dojdzie do końca...

Nie, nie giniemy. Mimo to w momencie przeciążenia systemu nerwowego i tak robi się nieciekawie - wyłączają się wszystkie implanty, wywala nas z komputera (jeśli się do niego akurat włamywaliśmy), a dodatkowo obrywa się nam po sensorach (znaczy się oczach) i przez kilka chwil miga ekran. Jak to wpływa na wynik walki, tłumaczyć chyba nie trzeba - na szczęście tuż przed nieszczęściem włącza się buczek i mamy chwilkę na wyłączenie implantów. Służy zresztą do tego osobny klawisz, zatem nie trzeba ich wyłączać pojedynczo.

Smok na wspomaganiu

O implantach wypada napisać nieco więcej. Z suchych faktów - mamy ich siedem, ale dochodzą one stopniowo, w miarę postępów w grze. Można je włączać niezależnie od siebie, a jedyne, co nas w tym przypadku ogranicza, to poziom obciążenia układu nerwowego. Jednak to nie wszystko: można także (korzystając z menu) stworzyć maksymalnie cztery grupy implantów włączanych i wyłączanych jednym klawiszem. I to jest pomysł na piątkę! Walka na odległość? No to zoom i stabilizacja. Na bliską? No to pancerz skórny, lepszy refleks i przyspieszenie (o ile będzie potrzebne). Lubimy ogień automatyczny? No to do jednej z grup dowalamy jeszcze siłowniki w łapach. Kroi się walka w ciemnościach? Dodajemy termowizję!

Jest nawet możliwość zabawienia się w Matrix: wystarczy połączyć ulepszony refleks z szybszym poruszaniem się, i gotowe. No prawie, bo efekt jest wprawdzie nieco gorszy niż bullet time, ale za to dużo bardziej realistyczny i bardzo dobrze pasuje do reszty rozgrywki. Jednym słowem, bieganie po ścianach – nie; wymiatanie w pomieszczeniach - tak!

Smocze wycieczki

Pora na małe co nieco o terenie, w jakim przyjdzie nam działać. Działać, a nie walczyć, bo poza misjami nastawionymi na typową rozwałkę, są tu także misje poszukiwawcze, w których chodzi przede wszystkim o dotarcie do punktu, czy tajne, w których na wykrycie przez wroga nie możemy sobie w ogóle pozwolić. I choć ograniczenie to obowiązuje zazwyczaj jedynie do pewnego momentu (np. wyłączenia systemu łączności) i tak stanowi - po walce - bardzo miłą odmianę.

To, co jednak robi największe wrażenie, to wielkość map oraz ich wygląd. Są naprawdę ogromne, zarośnięte tak jak trzeba, i pełne wrogów - jak nie trzeba.

Dżungla. Zarośnięta tak jak trzeba, i pełna wrogów - jak nie trzeba.

Podobne gry

DEUS EX

Twórca: Ion Storm
Dystrybutor: Eidos Interactive
Dystrybutor PL: Cenega
Strona w sieci: www.deusex.com
Ocena: 9/10

Przyszłość, implanty, roboty i wielka konspiracja. Gra dużo bardziej RPG-owa (o ile implanty w Chrome'ie w ogóle można pod elementy RPG podciągnąć), ale walczenia czy skradania też w niej nie brakuje. Jeśli chodzi o mapy, nie ma ich nawet co do tych chrome'owskich porównywać, bo lasów tu w ogóle nie uświadczy, ale za to zwolennicy rozbudowanej fabuły będą wniebowzięci. A - jeszcze w tym roku powinna wyjść druga część!

PROJECT IGI 2

Twórca: Innerloop
Dystrybutor: Codemasters
Dystrybutor PL: CD-Projekt
Strona w sieci: www.codemasters.com/igi2
Ocena: 9/10

Komandos w akcji jak w Chrome'ie – tyle, że współcześnie. Nie ma tu implantów ani tym bardziej latania po planetach; za to do dyspozycji mamy mnóstwo realistycznie przedstawionej broni i spore mapy - choć mniejsze i gorzej wyglądają niż w rodzimej produkcji. Jeśli podobały się wam skryte misje w Chrome'ie, warto po nią sięgnąć; jeżeli jednak preferujecie walkę, ze względu na brak apteczek możecie sobie IGI odpuścić.

Chrome

CHYBA NIE MYŚLAŁEŚ, ŻE WOJNA JUŻ SIĘ SKOŃCZYŁA...

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL

SUDDEN STRIKE II

„Zabawa w wojnę, może być też relaksem."
Ocena: 9/10

Ponad 40 misji w 5 kampaniach i osobnych scenariuszach

Możliwość kontrolowania łodzi w czasie przekraczania rzek i jezior

Zaopatrzenie i uzupełnienia dostarczane koleją

Nowe opcje wydawania rozkazów zwiększają możliwości działań piechoty

SZUKAJ W SKLEPACH...

...najnowszych gier z serii Sudden Strike:

Sudden Strike 2 - kontynuacja kultowego RTS'a, absolutna nowość w super cenie!

Sudden Strike 2 Limitowana Edycja Kolekcjonerska - wspaniała okazja dla wszystkich graczy - wzbogacona o praktyczne pudełko DVD, plakat w klimacie gry, żołnierski kapelusz, płytę CD z dodatkowymi misjami oraz kompletny poradnik w formie elektronicznej!

Sudden Strike Złota Edycja - Sudden Strike, Sudden Strike Forever oraz Total War II - po raz pierwszy w historii, trzy doskonałe tytuły z serii Sudden Strike dostępne w jednym zestawie.

PC CD ROM

Fireglow

cdv

POWERED BY gamespy

WWW.CENEGA.PL

Patronat Internetowy wp.pl gry.wp.pl

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl

CENEGA

© 2002-2003 CDV Software Entertainment AG i Fireglow. Wszystkie prawa zastrzeżone. CDV, logo CDV i Sudden Strike II są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi CDV Software Entertainment AG lub Fireglow w Stanach Zjednoczonych i/lub Zjednoczonym Królewstwie i/lub innych państwach. Powielanie i dystrybucja bez odpowiedniego zezwolenia zabronione. Wydawca gry w Polsce: **Cenega Poland Sp. z o.o.**

dę wielkie, w dodatku engine gry nie ma najmniejszych problemów z płynnym przejściem między np. lasem a wnętrzem jakiegoś kompleksu. Jasne, zdarzają się misje, w czasie których ani razu nie wchodzimy do jakiegokolwiek wnętrza, podobnie jak i te dziejące się od początku do końca w pomieszczeniach zamkniętych (np. stacji kosmicznej) - czego jak czego, ale elastyczności engine'owi Chrome'a na pewno nie brakuje!

Aby uzupełnić ten obraz do końca, trzeba jeszcze powiedzieć o pojazdach. I to nie tylko tych, z którymi przyjdzie się nam zmierzyć, bo w wielu misjach samodzielnie siadamy za ich sterami: do wyboru czterokołowa dwuosobowo terenówka z karabinem na dachu (w multi jedna osoba kieruje, druga strzela; w singlu można jechać i strzelać w pojedynkę), antygrawitacyjny jednoosobowy ścigacz (szybszy od terenówki, ale nieuzbrojony) plus rzadziej spotykane dwa rodzaje dwunożnych maszyn kroczących, dwa rodzaje latajek (niestety niedostępnych w multi, ale patch ma to zmienić) oraz uzbrojony ciężki transporter naziemny. Jakby tego było mało, czasami „zaludniamy" także działka stacjonarne - możliwości jest zatem sporo.

Smocze łzy

Aby jednak nie było tak cudownie, wypada coś niecoś napisać o wadach gry. Pierwsze, do czego można się przyczepić, to czas ładowania się misji. OK, mój redakcyjny komputer ma jedynie 256 MB RAM (czyli minimum), na mapach pełno jest obiektów (zwłaszcza drzew w lesie), ale nie zmienia to faktu, że trwa to zbyt długo. Dobrze przynajmniej, że szybki zapis i późniejszy odczyt trwają maksymalnie parę sekund, nie ma także doładowywania poziomu w trakcie trwania misji. W każdym razie nie powinno być, bo w praktyce wejście do pomieszczeń czy zmiana broni dość często oznaczały chwilę chrupania, ale to już niestety problem małej pamięci w maszynie testowej. Na 512 MB grało się znacznie przyjemniej.

Jedyny kłopot z Chrome'em to wysokie wymagania sprzętowe.

To nie koniec wad. Taka na przykład woda - nie można do niej wejść: po prostu stajemy na brzegu i tyle. Bardzo nieładnie... Niekiedy na takie niewidzialne bariery natykamy się zresztą i w innych miejscach. Poza tym niezbyt fajnie wygląda tu animacja postaci - o ile w trakcie gadania ze wspólniczką wszystko jest OK (nawet poruszanie ustami), to już w trakcie misji porusza się ona (i nie tylko ona) wyraźnie sztucznie. Niby to niewiele, ale przy tak świetnie zrobionych mapach niestety rzuca się w oczy.

I jeszcze sprawa grania w sieci. Owszem - taka opcja jest, ma kilka trybów (deathmatch zwykły i sieciowy, takież dwa rodzaje dominacji, atak na bazę oraz łapanie flagi), są pojazdy (poza latającymi) i mapy duże oraz małe, ale brakuje serwera linuksowego. I choć taki Battlefield 1942 także go nie ma, jednak jest to pewne niedociągnięcie i miejmy nadzieję, że zostanie dość szybko usunięte (bo są takie plany).

Lawa. Fajnie wygląda. Gorąca. Na szczęście daleko, za to pomaga w demolce bazy.

Snajper. Właśnie trafił. Krew, wszędzie dookoła krew! Aaaaa!

Smoczy uśmiech

Ostatecznie jednak grę zobaczyć po prostu trzeba. Raz, że po raz pierwszy tak dobrze oddano las (życzę powodzenie w odszukaniu zabitego wroga, gdy choć na chwilę stracimy go z oczu - tutaj graniczy to z cudem, tyle jest roślinności!), dwa, że gry z tak wielkimi i różnorodnymi mapami można policzyć na palcach jednej ręki - i to drwala (IGI2, Flashpoint - i to w zasadzie tyle, co przychodzi mi do głowy). Poza tym mamy tutaj jeszcze realistyczną broń, implanty, wymagających przeciwników (z ciałami podzielonymi na strefy trafień), zróżnicowane misje, no i fajną wspólniczkę, która nie tylko zabójczo wygląda, ale jeszcze prowadzi z naszym bohaterem interesujące dialogi (widać, że mocno nad tym pracowano, bo brak tu sztuczności często bijącej w takich momentach z ekranu i głośników). Warto też podkreślić nieźle (jak na shootera) oddane prawa fizyki – wystarczy popatrzeć, jak ciało wroga bezwładnie osuwa się po zboczu, albo przesuwa po strzałach czy od wybuchów granatów.

Jedyny kłopot to wysokie wymagania sprzętowe, ale jeśli tylko wasz komputer je spełnia, warto po Chrome'a sięgnąć: jest to bowiem pierwszy polski tytuł swobodnie konkurujący z wielkimi produkcjami zachodu (wschodu i południa też). W każdym razie osobiście to właśnie na nim mam zamiar doczekać do premiery Half-Life 2.

Smokowitości

LORNETKA z identyfikacją wrogów
Niby nic, ale cudo to znajdujące się na większości map (wszystkich zalesionych) jest po prostu nieocenione - od razu widać, w którą stronę skierować broń.

IMPLANTY
Z jednej strony, to tylko namiastka RPG-owego rozwoju postaci, ale z drugiej - dają wspaniałe możliwości taktyczne: widzenie w ciemnościach, lepszą odporność na obrażenia, celność czy znany z Matrixa bullet time - wprawdzie nieco inaczej wygląda, ale jest równie funkcjonalny.

RADAR
Też niby takie nic, znane już choćby z Obcych, ale w tak gęstych lasach (i ciasnych pomieszczeniach baz), jakie mamy w Chrome'ie, oraz z tak realistycznie oddaną bronią i niezłym AI bez niego gra byłaby po prostu za trudna.

HAKOWANIE
Choć uzyskanie dostępu do komputerów polega tu jedynie na odkrywaniu dwóch (lub więcej - przy lepiej zabezpieczonych systemach) takich samych symboli, jest to dla szarych komórek całkiem niezła rozrywka, zwłaszcza przy uciekającym czasie.

FIZYKA TRUPÓW
Postacie nie tylko realistycznie padają (w zależności od miejsca trafienia i rodzaju broni), ale potrafią np. także przelecieć przez barierkę. Nie ma również problemów (poza moralnymi), by przesunąć ciało za pomocą serii.

SZYBY
Jeszcze jedno nic, za to nieźle wpływa na realizm: szyby po trafieniu nie pękają od razu, można zatem przejechać po nich serią i patrzeć, jak się w chwilę później rozpryskują - zupełnie inaczej niż przy rozwaleniu tylko jednym strzałem.

BROŃ
Jest tu wszystko: pistolet z tłumikiem, i bez, pistolet maszynowy (także w wersji cichej), karabiny, strzelba, broń myśliwska, snajperki, rakietnice, granaty - czego tylko dusza zapragnie, łącznie z działkami montowanymi na pojazdach.

SWOBODA
Wprawdzie pierwszą misję dość często przerywają filmiki, poza tym to towarzysz mówi nam, co mamy robić, ale od drugiej - pełna swoboda ruchu, a wielkie mapy stoją przed nami - za przeproszeniem - otworem, a w dodatku możemy wybrać jedno z trzech zakończeń.

9

WYMAGANIA
Win 98/Me/2k/XP
Procesor: PIII 800
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Techland
Dystrybutor: Techland

- ⊕ wielkie mapy
- ⊕ świetne lasy
- ⊕ zróżnicowane misje
- ⊕ dużo broni
- ⊕ implanty
- ⊖ nieco kulawa animacja postaci
- ⊖ potrzebuje mocnego sprzętu
- ⊖ nietykalna woda

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 9
AUDIO 8

www.chromethegame.com

Chrome

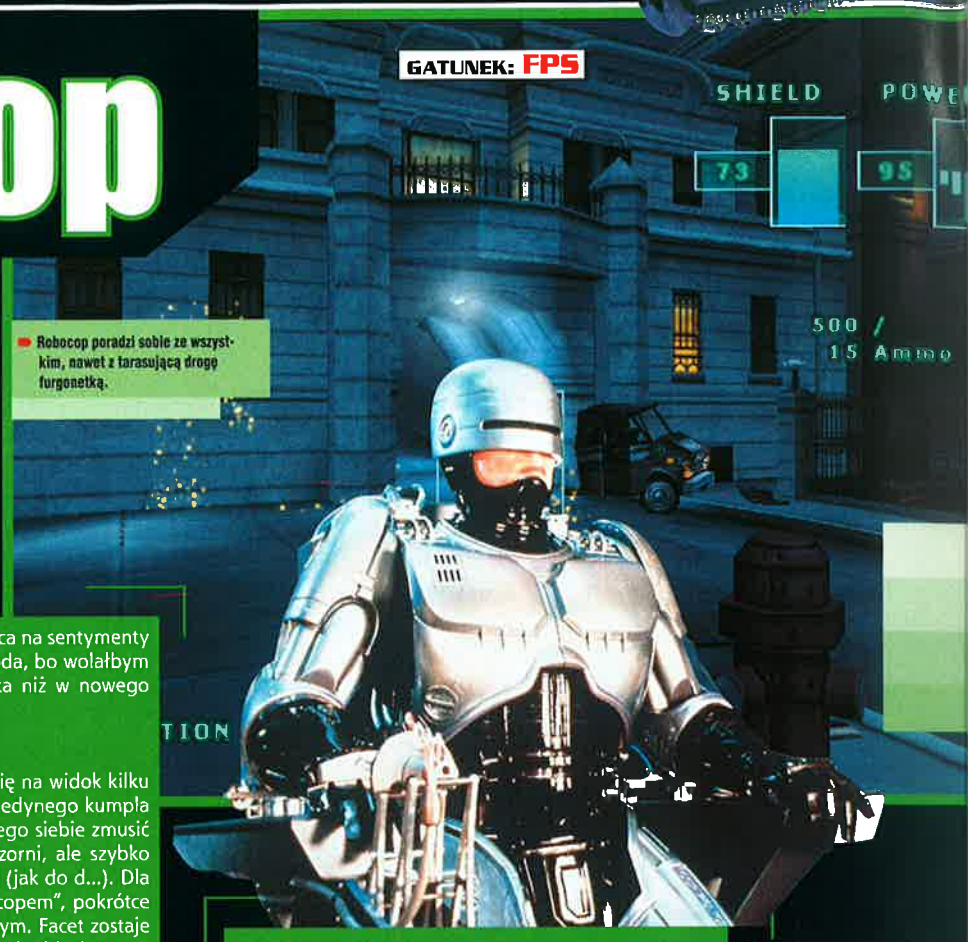
Ścigacz. Bez działka, za to szybki. Można nim uciekać przed kurczakami.

Robocop

GATUNEK: FPS

Eld

Łezka mi się w oku zakręciła, gdy ujrzałem logo stajni, która przyrządziła Robocopa. Dlaczego? Ano dlatego, że Titus to firma, która wieki temu popełniła legendarnego Prehistoryka (cóż za adekwatny tytuł) i kilka innych świetnych platformówek.



Robocop poradzi sobie ze wszystkim, nawet z tarasującą drogę furgonetką.

W dzisiejszym świecie nie ma jednak miejsca na sentymenty i Robocop to całkiem inna bajka. A szkoda, bo wolałbym pograć w satergo dobrego Prehistoryka niż w nowego przeciętnego Robocopa.

Jaki jest, każdy wie

Każdy dziesięciolatek lat temu dwadzieścia ślinił się na widok kilku części „Robocopa". No tak, te seanse „kinowe" u jedynego kumpla z wideo miały klimat. Ostatnio próbowałem samego siebie zmusić do oglądnięcia fragmentu „Robocopa" w telewizorni, ale szybko doszedłem do wniosku, że jest to filmidło klasy D (jak do d...). Dla tych, którzy do tej pory nie zetknęli się z „Robocopem", pokrótce wyjaśniam. Rzecz jest o policjancie Alexie Murphym. Facet zostaje śmiertelnie ranny podczas jednej z akcji, a w szpitalu łapiduchy, wraz z naukowcami, wyszli z założenia „ratujmy, co się da" – i zrobili z Alexa pół maszynę, pół człowieka. Dalej... kto oglądał, ten wie. Przez bodajże trzy kinowe części Robocop masakruje kilka tysięcy przestępców, sam unikając niechybnej śmierci kilkanaście razy; do tego dochodzą także wątki emocjonalne, ponieważ maszyna zaczyna sobie przypominać fakty z przeszłości. Uff...

Ulice Detroit

Akcja gry toczy się głównie na ulicach, ale cóż to by było za miasto bez biurowców? Przychodzi nam zatem walczyć także w budynkach, co trochę urozmaica krajobrazy. Głównie jednak Robocop „zamiata" ulice kilku dzielnic. Postacie przeciwników i ich animacje są... hmmm... takie sobie. Mało szczegółowe, trochę drewniane. Pachnie tu lamusem. Najbardziej jednak wkurzające są filmiki. Nie dość, że zupełnie pozbawione sensu, to jeszcze ich wykonanie jest bardzo niskich lotów.

Muzyka i dźwięk? Prawdę mówiąc, niewiele z tego zapamiętałem. Jedyne, co mi pozostało w uszach, to gadki w interkomie oraz odgłosy, jakie wydaje nasz blaszak. Nic w tym jednak osobliwego. Równie dobrze gra mogłaby się obejść bez dźwięku.

Polecam do sprawdzenia tylko komuś, kto jest fanem Robocopa, inni lepiej niech pójdą na spacer.

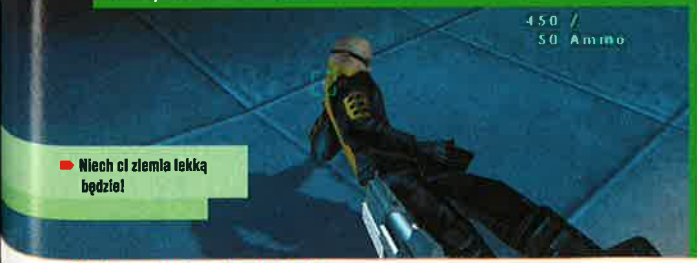
Drętwy jak Robocop

Sama gra jest typowym shooterem klasy C. Nie jest to na pewno śmieć pokroju tego, co serwuje nam seria Activision Value, ale też niewiele więcej. Po pierwsze, gra jest nudna. Ot, dzielny Robocop łazi sobie po ulicach Detroit i pod pretekstem ochrony cywilów morduje, a sporadycznie nawet aresztuje, tabuny handlarzy narkotyków, cyborgów, członków gangów etc. Nic tu w sumie ciekawego, bo shooter to liniowy, a zakres ruchowy blaszanego Robocopa silnie ograniczony. Facet nie biega, nie skacze, nie czołga się, nic zatem dziwnego, że rozgrywka jest statyczna, wolna, ślamazarna. Tak jak w filmie, Robocop bohatersko kroczy środkiem ulicy i gdy tylko jakiś bandyta z gnatem ukaże się w polu widzenia, wymiar sprawiedliwości dosięga go. Śmiertelnie.

Jesteś aresztowany, brachu

Tylko czasem jakiś ostrzelany bandzior podniesie do góry ręce. Oprócz złych, w grze napotykamy również na tych dobrych, czyli zwykłych mieszkańców miasta, których mamy ratować. Śmieszne w tym jest to, że kiedy przypadkiem trafimy cywila, jedyną reakcją jest zdawkowe „ooops" z ust Robocopa. No i dobrze, po kiego się te cywile pałętają?

Blaszak wymierza sprawiedliwość za pomocą filmowej broni: pistoletu, karabinów maszynowych, działka, wyrzutni rakiet itd. Mniej więcej tym samym odwdzięczają się przestępcy, ale trudno powiedzieć, by stawiali oni jakiś zdecydowany opór. Strzelają bardziej dla zasady niż dla efektu.



Niech ci ziemia lekką będzie!

Walki w budynku są bardziej zacięte niż na ulicach.

Dla fanów

Nie wiem, kto mógłby się skusić na Robocopa, bo choć nie jest to shooter tragiczny, jednak nie jest to coś, co by przyciągnęło mnie do monitora na dłużej. Jakby to powiedział mój znajomy Fin, Robocop jest 'dickless'. Polecam do sprawdzenia tylko komuś, kto jest fanem Robocopa, inni lepiej niech pójdą na spacer.

CD-ACTION 08/2003

4

WYMAGANIA
Win: 95/98/ME/2000/XP
Procesor: PII 450
RAM: 64 MB
Akceleratar: zbyteczny

Producent: Virgin Interactive
Dystrybutor: Virgin Interactive

⊕ dla wielbicieli Robocopa

⊖ szybko się nudzi
⊖ przeciętna grafika, dźwięk etc.

GRYWALNOŚĆ 5
VIDEO 5
AUDIO 3

www.robocop-game.com

GATUNEK: RTS

MEDIEVAL TOTAL WAR™ VIKING INVASION

Eld

Programiści to mają kla-we życie. Wystarczy, że uda im się stworzyć ja-kąś dobrą grę, a przez kolejne pięć lat za-rabiają masę forsy, robiąc do niej do-datki.

Programiści nie spoczęli na laurach i starali się usprawnić to, co najbardziej kuleje, czyli to, co dzieje się wokół bitwy.

Seria Total War od kilku lat stanowi źródło utrzymania panów z Creative Assembly. Czy to dobrze, czy też źle - nie mi rozstrzygać, choć prawdą jest, że Medieval w przeciwieństwie do Shoguna nie było grą przełomową. W niczym to jednak nie przeszkadza mu być jedną z najlepszych strategii ostatnich lat. Stąd w kolejce jest kilka dodatków, a pierwszym z nich jest Viking Invasion.

Nie samymi wikingami gracz żyje...

Viking Invasion to także kilka uzupełnień do starego Medievala. Jeśli po zainstalowaniu wikingów odpalicie oryginalne Medieval, okaże się, iż pojawiły się trzy nowe nacje, kilka nowych jednostek (np. Organ Gun - coś jakby średniowieczny karabin maszynowy) i budynków oraz artyleria (plus coś ekstra - wrzący olej wylewany na głowy atakujących mury warowni). Ale wróćmy do tego, co mamy w Inwazji Wikingów.

Uotz niu?

Przede wszystkim akcja Viking Invasion rozpoczyna się jakieś dwieście-trzysta lat wcześniej niż to, czego doświadczaliśmy w Medievalu. Jak wiadomo z historii, właśnie pomiędzy rokiem 793 (sławny napad na klasztor Lindisfarne, co uważa się za umowną datę początkową ery wikingów), a rokiem 1050 wikingowie przejawiali największą aktywność, co rusz najeżdżając Wyspy Brytyjskie lub Francję. Naturalnie gra pozwala nam nie tylko na giercowanie wikingami, ale również kilkoma innymi nacjami - jak chociażby Irlandczykami, Szkotami, Walijczykami etc. W sumie jest ich osiem.

Zmiany na lepsze

Programiści nie spoczęli na laurach i starali się usprawnić to, co najbardziej w Medievalu kulało, czyli to, co dzieje się wokół bitwy. Teraz przed bitwą (w Medievalu i Viking Invasion) możemy lepiej zorganizować armię oraz w czasie bitwy dosłać posiłki. Zanim rozpoczniemy walkę, pojawia się ekran ze szczegółami nadchodzącej bitwy. Co ważne, jest tu także opcja szybkiego zapisu, z którego możemy skorzystać. Poza tym mamy tutaj dokładne dane o wrogu (pod warunkiem że w tej prowincji przebywa nasz szpieg) oraz sloty pozwalające na rozmieszczenie naszych jednostek, a także wyznaczenie tych, jakie pozostaną w odwodzie (jeśli mamy więcej niż szesnaście).

Posiłki

No właśnie, posiłki często mogą zaważyć na losach bitwy. Tym bardziej że nie ma żadnego limitu, jeśli chodzi o ilość jednostek w odwodzie. W tamże możemy także pozostawić generałów. Komputer automatycznie „wyrzuca" na pole bitwy generała z największym doświadczeniem.

Filmowa muza

Na poprawę grafiki nie ma co liczyć. Nowe jednostki wyglądają... bez rewelacji, po prostu tak jak postacie z Medievala, tylko ubiory i broń mają inne. Pojawiła się natomiast nowa ścieżka dźwiękowa i tak jak w Medievalu, możemy ją skwitować krótko: doskonała. Miejscami zahacza o folk skandynawski, a większość czasu uderza nas filmowym klimatem. Najważniejsze jednak, że doskonale jej się słucha.

Inwazja wikingów

Cóż, całość jako dodatek należy ocenić na ósemeczkę. Chwała autorom za pewne innowacje w walce, natomiast baty za to, że nic nie zrobiono z elementem strategicznym na mapie (sorry, ale nudzi mnie to przesuwanie pionków, a i rozbudowę miasta można by było zrobić inaczej), słabymi animacjami i AI komputera. To ostatnie znowu przejawia się chaotycznym łażeniem jednostek niezwracających uwagi na szyk.

8

WYMAGANIA
Win 98/2000/ME/XP
Procesor: P II 350
RAM: 128 MB
Akcelerator: tak, 16 MB

Producent: Activision
Dystrybutor: LEM

⊕ nowe jednostki, budynki etc.
⊕ posiłki oraz ustawienia oddziałów przed bitwą

⊖ przydałyby się jakieś poprawki w grafice czy AI

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 8
AUDIO 9

www.totalwar.com

Medieval: Total War - Viking Invasion

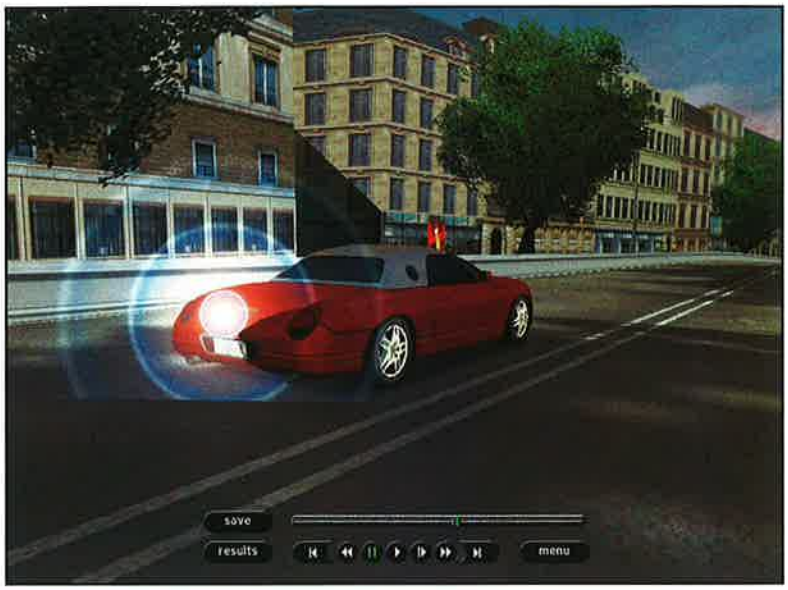
Nadchodzą Wikingowie

On`ik

Zapowiadało się wspaniale. Licencje Citroena, Mitsubishi, Renault, Forda, Volkswagena, MG, Saaba, Audi, Peugeota... Idealny materiał na zrobienie znakomitych wyścigów samochodowych, z dobrą fizyką pozwalającą porównywać osiągi wozów najznamienitszych producentów. W praniu jednak okazało się, że same licencje nie wystarczają. Potrzebna jest również pewna doza konsekwencji.

DOWNTOWN RUN

Downtown Run pojawiło się na trzech platformach - PC, PS2 oraz GameCube. Nie jest to oczywiście wada, fakt ten nie determinuje również konieczności obniżenia realizmu (gry konsolowe poziomem skomplikowania już dawno dogoniły, a nawet przegoniły PC) czy pójścia na jakiekolwiek ustępstwa. Tym niemniej tak się w tym przypadku stało.



Miastowa ścigałka

Gra Ubi Softu to typowa „miastowa ścigałka" - nie ma tu tras plenerowych. Przejeżdżasz tylko przez centrum albo obrzeża - w każdym razie prawie zawsze widzisz jakieś zabudowania, a trasa jest ograniczona przez pobocza i barierki. Zresztą amerykański tytuł gry jest bardzo adekwatny do tego, co się dzieje na ekranie - City Racer. Gra nie ma też ambicji na stanie się symulatorem z prawdziwego zdarzenia, choć nie jest również typową arcade'ówką, w której fizyką i zniszczeniami wozu w ogóle nie należy się przejmować. I to właśnie jest - według mnie, jej największa wada - to zawieszenie w próżni. Autorzy wyraźnie nie mogli się na cokolwiek zdecydować.

Zbierz power-upa!

Głęboko się zastanawiam, i nie potrafię dojść do żadnego sensownego wniosku, dlaczego w tej grze pojawiły się power-upy. Spowodowały one u mnie niemałą frustrację - są rozmieszczone dość gęsto, a potrafią naprawdę zniweczyć trud uczciwego i solidnego zdobywania przewagi nad przeciwnikami. Oczywiście działa to w obie strony, skutecznie użyta bomba może sprawić, że z ostatniego miejsca gracz wskakuje od razu na pierwsze. Mimo to uważam, że gra na grywalności nic by nie straciła, gdyby nie było tu hiperprzyspieszeń, plam oleju i całej masy innego arcade'owego badziewia. Oczywiście są tacy, dla których power-upy będą wielką atrakcją - czemu jednak brakuje opcji całkowitego ich wyłączenia? Wilk byłby syty i owca cała. Tymczasem autorzy każą graczom zadowolić się tym, że tylko w niektórych trybach rozgrywki nie ma „znajdziek".

Tryby i trybiki

Dla przeciwwagi powiem, że bardzo pozytywnym aspektem Downtown Run jest mnogość trybów gry. Począwszy od standardowego Quick Race, Time Trial i Championship, poprzez Last Man Standing

(wygrywa ten, który ostatni zostanie na szosie - kłaniają się tu gry pokroju Destruction Derby) aż po Chase, czyli zabawę w policjantów i złodziei, w której możesz wybrać, po jakiej stronie chcesz się znaleźć. Nie jest to oczywiście pomysł oryginalny (wcześniej było to już w NFS: Hot Pursuit), jednak podnosi ogólną ocenę gry.

Nierówności

Oprawa DR jest nierówna. Niby wszystko jest bardzo ładne, gra działa szybko nawet na dość słabym sprzęcie, ale już na przykład modele samochodów są po prostu niedopracowane. Sprawiają wrażenie, jak gdyby zostały złożone z nieciekawych ciosanych klocków - są mało szczegółowe i zdecydowanie odstają od dzisiejszych standardów. Muzyki nie słychać, a odgłosy silnika są na standardowym dobrym poziomie. Zresztą - dzisiaj to już norma: dźwięk w ścigałce zwróciłby uwagę tylko wtedy, gdyby był wyjątkowo słaby.

Zakręcona, zakręcona!

Tego, co najbardziej sobie cenię w grach wyścigowych - poczucia pędu, raczej tu nie uświadczy. Nie jest to jednak wada gry - po prostu nie sposób tu osiągnąć prędkości, jakie "fabryka dała" - za dużo tu zakrętów.

Ogólnie Downtown Run nie powala, nie jest też grą, o której można by mówić z wypiekami na twarzy. W sklepach można dziś kupić dużo znacznie lepszych samochodówek - ale i przy graniu w DR nikt zanadto krzywić się nie powinien.

6+

WYMAGANIA
Win: 98SE/ME/00/XP
Procesor: 500MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB, T&L

Producent: Ubi Soft
Dystrybutor: DreamCatcher

- ⊕ licencje
- ⊕ policja
- ⊕ dużo trybów rozgrywki
- ⊖ po co te power-upy?...
- ⊖ mała szczegółowość wozów
- ⊖ mała możliwość konfiguracji

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 6
AUDIO 6

http://www.ubi.com/

Ghost Master

Hut Sędzimir

Ludzie myślą, że zawód recenzenta gier to błahostka. Nic bardziej mylnego – jeśli przez kilka lat będziesz siedział przy niby to nowych grach, powtarzających ciągle te same pomysły – tyle, że w nowej szacie graficznej, zobaczysz, że to praca, w której cały czas niebezpiecznie balansuje się na granicy zdrowia psychicznego. Od upadku ratują nas, recenzentów gier, produkcje takie jak Ghost Master – oryginalne, dalekie od schematu, nowatorskie. A do tego naprawdę dobre.

GATUNEK: LOGICZNA/SIM

Ghost Master to produkcja zapowiadana już od długiego czasu. Pamiętam pierwsze informacje na jej temat - wiele prezentacji na różnych imprezach targowych, zawsze z zapowiedzią, że gra już zaraz, za chwilę się pojawi. Ghost Master intrygował i zaciekawiał, tym bardziej że jeden z głównych jego programistów to nie dość, że legenda historii gier komputerowych (patrz: ramka – Mr Barnett), to jeszcze niezwykle rozmowny, dowcipny i sympatyczny facio, który potrafił barwnie przedstawić własne najnowsze dzieło. Cechy własnego charakteru Mr Barnett przełożył też na Ghost Mastera - jest to gra pełna humoru, nadzwyczaj sympatyczna i pozytywnie nastrajająca do życia. I tylko grafika nieco straciła na długim okresie produkcji. Ale w tym przypadku to akurat zupełnie nie przeszkadza...

Jest to gra pełna humoru, nadzwyczaj sympatyczna i pozytywnie nastrajająca do życia.

Inni

Ghost Master to przede wszystkim - choć na szczęście nie tylko, pomysł. Pomysł na odwrócenie tradycyjnego podziału między dobrych i złych bohaterów w grach komputerowych. W tej grze nie walczysz z duchami, nie wbijasz osikowego kołka w wampiry i nie strzelasz srebrnymi kulami w wilkołaki - ty straszysz, wykorzystując astralne moce podopiecznych-duchów. Poprzez to odwrócenie ról Ghost Master najbardziej kojarzy się z serią Dungeon Keeper, ale w istocie gra ta dużo bardziej przypomina - zarówno pod względem wyglądu, jak i mechaniki rozgrywki – tytuły, takie jak The Sims czy inne simy (np. The Partners). Grę zaczynasz od wpisania imienia na Ouiji board (patrz ramka: Ouiji board), po czym trafiasz do menu, niestety dość skromnego - jest tu tylko rozpoczęcie nowej gry, kontynuacja starej, ustawienie opcji i wyjście z gry. Ghost Master oferuje tylko jeden tryb prowadzenia rozgrywki przeznaczony dla jednego gracza i składający się z kilkunastu misji, o kolejności których możesz w niewielkim zakresie decydować. Wybór misji odbywa się na mapie, na której - na samym początku, dostępne są jedynie twoja baza, czyli Ghoul Room, oraz pierwszy cel - jeden z budynków akademika amerykańskiej uczelni, w którym rozgrywa się pierwsza misja, stanowiąca jednocześnie samouczek.

13 duchów

Straszenie żyjących to - jak się okazuje - sprawa całkiem skomplikowana. Przed każdą misją musisz wybrać zespół, jaki wyślesz w misję: kilka duchów, które twoim zdaniem najlepiej poradzą sobie z wykonaniem zadania. Tutaj objawia się pewien drobny feler w sposobie zaprojektowania gry, polegający na tym, że bez uruchomienia misji i podjęcia próby jej przejścia nie będziesz wiedział, jakie wyzwania czekają na ciebie na miejscu; właściwie nie ma szans, by trafnie dobrać skład do stawianych przed tobą zadań. Co prawda, istnieje opcja, dzięki której komputer podpowiada optymalny skład zespołu, ale zazwyczaj nie są to te duchy, jakie sam lubisz i wiesz, jak wykorzystywać ich moce. A na pewno prędzej czy później takich ulubieńców będziesz miał - duchy występujące w grze (a jest ich niemal pół setki - czyli pięćdziesiątka... ale bezalkoholowa) sportretowane są bowiem niesamowicie charakternie, zarówno w tekście opisującym ich historię, jak i w graficznej prezentacji ich astralnej formy. Podczas wyboru duchów do misji musisz się jednak kierować czym innym niż tylko sympatią do tego czy innego widma. Każda ze zjaw ma fetter (po polsku - pęto), atrybut określający przedmioty i miejsca, które stanowić będą portal między światem duchów a rzeczywistością, a także określony zestaw mocy o różnym działaniu i wpływie na śmiertelników. Ów

Ghost Master

Mr Barnett

Greg Barnet – weteran branży.

41-letni Gregg Barnett to prawdziwy weteran branży gier komputerowych. Zaczynał w 1983 r. założoną przez siebie firmą Beam Software, która wydała m.in. Way Of Exploding Fist, jedną z lepszych bijatyk ery ośmiobitowców. W 1992 roku Barnett założył kolejną firmę, Perfect Entertainment, która stworzyła trzy części przygodówek związanych z książkową serią „Discworld" Terry'ego Pratchetta. Barnett pisał także gry na konsole Nintendo, w tym tak prestiżowe tytuły jak Back To The Future, Punisher, Hunt For Red October (jedne z nielicznych udanych gier licencjonowanych przez filmy) oraz doskonałego cyberpunkowego RPG-a jak Shadowrun.

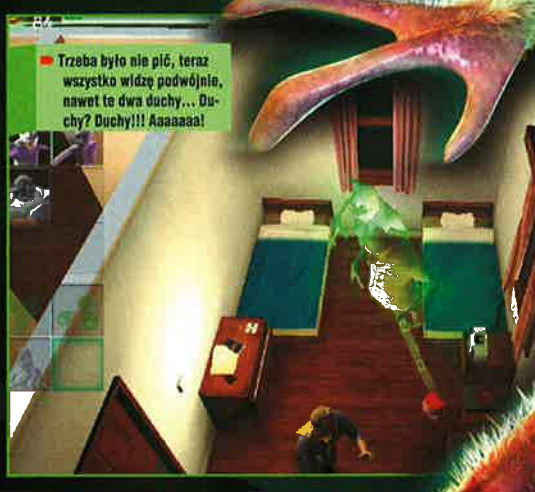
fetter może być opisany jako np. inside (co oznacza, że ducha możesz umieścić wewnątrz dowolnego pomieszczenia), ale również jako electricity (czyli tylko przy urządzeniach związanych z elektrycznością) czy nawet murder (a więc na rekwizytach związanych z morderstwem). W związku z tym niektóre duchy nie mogą być wykorzystane w danych misjach - bo w lokacjach, w których są rozgrywane, brakuje odpowiedniego „pęta" - na szczęście jest to jedyna informacja, jaką otrzymujesz o czekającym cię zadaniu już w momencie wybierania do zespołu duchów.

Przerażacze

Sam proces straszenia początkowo może się wydawać trochę niejasny, ale Ghost Master zaprojektowany jest w taki sposób, że grając weń, samoistnie uczysz się, o co w tym wszystkim chodzi. Dostrzegli to zresztą specjaliści od reklamy firmy Empire [która grę wydaje w Europie - przyp. red], podając w materiałach prasowych, że „Ghost Master posiada intuicyjny interfejs w stylu »zapomnij-o-instrukcji-obsługi«„. Jest w tym sporo prawdy, bowiem rzeczywiście bez zaglądania do instrukcji po około 15 minutach gry wiedziałem już, jak zrobić wszystko.

Podstawowym parametrem, na który powinieneś zwracać uwagę podczas rozgrywania misji, jest poziom ektoplazmy - czyli puli punktów, które możesz wydatkować na własną straszliwą działalność. Ektoplazmę produkujesz, strasząc ludzi - im bardziej się oni boją, im więcej krzyczą, im szybciej uciekają, tym jest on większy. Tak pozyskaną plazmę wydajesz z kolei na wystawianie duchów do świata żywych, czyli umieszczanie ich na odpowiednich fetterach. To jednak nie wystarczy, by straszyć czy oddziaływać na ludzi - musisz jeszcze określić, które z mocy duchy mają używać. W zależności od efektu wymagają one odpowiednich zasobów ektoplazmy - im bardziej spektakularny, tym więcej ektoplazmy trzeba wydać.

Moce wykorzystywane przez duchy do wpływania na świat żywych są zróżnicowane i nie koncentrują się tylko na przerażaniu w dosłownym znaczeniu tego słowa. Oczywiście są tu takie klasyki jak objawianie prawdziwej postaci ducha, zawodzenie, telekineza czy ustawianie przedmiotów w pokoju w piramidki, ale są też moce bardziej subtelne, jak np. obniżanie temperatury w pokoju, przyciąganie uwagi ludzi do obiektu, przy którym spętany jest duch, czy odczytywanie umysłów śmiertelników w poszukiwaniu ich największych strachów. Wiele z tych bardziej wyrafinowanych mocy wykorzystujesz, realizując bardziej złożone zadania misji – te, które nie są związane bezpośrednio ze straszeniem.



Poltergeist

Poziom plazmy jest zmienny i zależy od aktualnego, a nie ogólnego czy średniego poziomu strachu w domu. Po pierwsze, oznacza to, że cały czas musisz straszyć, aby utrzymać go na odpowiednim poziomie, po drugie zaś - może się okazać, że w pewnym momencie jest go za mało, by utrzymać wszystkie obecne w świecie ludzi duchy. W takiej sytuacji włącza się alarm, a ty masz dwa wyjścia, oba wymagające natychmiastowej reakcji - albo wycofać jednego lub kilka duchów ze świata żywych, albo zmienić moce, z jakich korzystają, na słabsze i wymagające mniejszych wydatków ektoplazmy.

Nawiedzony dom

Misje rozgrywają się w piętnastu różnych lokacjach dobranych tak, by w połączeniu z zadaniami, które przed tobą postawiono, wyraźnie nawiązywać (zazwyczaj w humorystyczny sposób) do całego „horrorowego" (i nie tylko) dorobku amerykańskiej pop-kultury. Jest zatem akademik dla dziewcząt podobny do domu, w którym rozgrywała się spora część akcji „Krzyku II", jest stary dom babci dosypującej gościom do ciasteczek niewielkie dawki arszeniku („Arszenik i koronki" - to

Ouiji board

Ouiji Board to wykonana z drewna tabliczka z wyrytymi lub zapisanymi na przyklejonym do niej papierze literami alfabetu, cyframi, słowami 'Yes', 'No' i 'Goodbye'. Częścią zestawu jest także mały wskaźnik (zazwyczaj w kształcie serca z dziurką w środku), przesuwający się po tabliczce podczas seansu spirytystycznego i wskazujący litery składające się na odpowiedź, jakiej udziela duch na zadane przez medium pytanie. Uważa się, że Ouiji Board wynalezione zostało przez Amerykanina Williama Fuida w 1889 roku, a opatentowane przez niego trzy lata później - choć o podobnym urządzeniu pisał w jednej z notatek już Pitagoras. W 1966 roku patent odkupiła od Fuida firma zabawkarska Parker Brothers, która rok później wypuściła na rynek grę planszową wykorzystującą tę tabliczkę. Gra stała się bardzo popularna również wśród spirytystów, którzy wierzyli, że za jej pomocą mogą rzeczywiście nawiązać kontakt z duchami.

Ouiji Board w grze i w rzeczywistości.

A teraz złapmy się za ręce i przekażmy sobie pozytywną energię.

Miasteczko Salem.

akurat angielski film, ale co tam), jest opuszczona chatka w lesie, w której ukryto tajemną księgę umarłych (seria „Evil Dead"), są i nawiązania do „Ojca Chrzestnego" i „Podejrzanych".

Często do osiągnięcia celów misji potrzebny jest udział posiadających w grze własną wolę ludzi, co oznacza, że niektóre zadania zamieniają się w logiczne zagadki. Przykładem takiej łamigłówki może być sposób na wskazanie miejsca ukrycia jednej z ofiar pani od arszeniku - by to zrobić, musisz się pojawić w salonie i obniżyć temperaturę, aby domownik rozpalił ogień w kominku. Ponieważ strute arszenikiem ciało leży w kominie i zatyka jego wylot, dym zacznie się wydobywać na zewnątrz jednym z pokoi położonych piętro wyżej. To spowoduje, że zostanie wezwany kominiarz, który grzebiąc w szybie wentylacyjnym, trafi na nieboszczyka.

Fajne jest też to, że niektóre z zadań można wykonać na kilka różnych sposobów - w zależności od pomysłowości gracza i umiejętności duchów, które zabrał ze sobą na misję. Dużej inwencji wymaga też zazwyczaj realizacja celu dodatkowego, którym zawsze jest uratowanie kilku niespokojnych duchów uwięzionych w danej lokacji.

Hellraiser

Chociaż wyzwalanie zjaw uwięzionych w lokacjach, w których rozgrywane są misje, nie jest właściwie konieczne do ukończenia gry - na pewno znacznie ją ułatwia. Uwolnione duchy przyłączają się do twojej grupy i możesz wówczas korzystać z ich pomocy (i mocy) w kolejnych misjach. To o tyle ważne, że zazwyczaj są to zjawy dużo potężniejsze od tych, jakie masz na początku - pozwalają zatem stawić czoło większym wyzwaniom.

Wszystkie duchy znajdujące się pod twoją władzą możesz obejrzeć pomiędzy misjami w Ghoul Roomie, czyli bazie wypadowej. Tutaj, poza zapoznaniem się z umiejętnościami i historią wszystkich duchów, możesz je także szkolić, wykupując dla nich dodatkowe moce za punkty przyznawane po wykonaniu zadań dodatkowych, za czas ukończenia misji i poziom wygenerowanego strachu.

Mocy, jakie możesz nadać podopiecznym, jest ponad 100, a każdy z nich może opanować ich co najwyżej 10. To kolejny powód, by ratować niespokojne, uwięzione duchy - w ten sposób tworzysz zróżnicowaną i nieobawiającą się żadnego wyzwania armię strachów. Miło patrzyć, jak twoja trzódka zajmuje kolejne wolne miejsca w Ghoul Roomie i choć właściwie nie ma żadnego bezpośredniego powodu, by stale zaglądać do tego pomieszczenia - ja zawsze po ukończonej misji przeglądałem moich ulubieńców, dodawałem im nowe moce, patrzyłem jak strasznie (w dobrym znaczeniu tego słowa) wyglądają. Duża dawka humoru i celne, choć krótkie, opisy duchów naprawdę pozwalają się z nimi zaprzyjaźnić.

Misje rozgrywają się w piętnastu różnych lokacjach dobranych tak, by wyraźnie nawiązywać, zazwyczaj w humorystyczny sposób, do całego „horrorowego" (i nie tylko) dorobku amerykańskiej pop-kultury.

Opowieści z krypty

Jak już pisałem na wstępie, na długim okresie produkcji gry najbardziej w Ghost Master ucierpiała grafika. Przy dużych zbliżeniach widać niezbyt wysoką rozdzielczość tekstur, modele postaci i duchów również mogłyby być bardziej szczegółowe. To, że oprawa graficzna nie jest oszałamiająca i nie korzysta z tych wszystkich nowych efektów, wcale jednak nie oznacza, że Ghost Master wygląda brzydko. Wręcz przeciwnie - niedociągnięcia w technologii zrównoważono zmysłem estetycznym, świetnym wkomponowaniem się w żartobliwy klimat gry i wykorzystaniem żywych kolorów. Engine graficzny - mimo braków, jest też nadzwyczaj elastyczny - pozwala na duże zbliżenia i oddalenia, swobodne obracanie kamery oraz natychmiastowe przechodzenie pomiędzy widokiem TPP a FPP. Tryb first person perspective wykorzystywany jest wtedy, gdy chcemy obejrzeć akcję oczyma ludzi (by efekty działań naszych podopiecznych zobaczyć tak, jak widzą go śmiertelnicy) lub duchów (wtedy ekran spowity jest ponurą czerwoną poświatą).

Równie dobrze wpasowali się w klimat twórcy muzyki, którzy na potrzeby Ghost Mastera skomponowali motywy kojarzące się z kreskówkami o wampirach czy potworach - jest strasznie, ale nie do końca i nie z pełną powagą na twarzy. Słabiej wypadają efekty dźwiękowe - ludzie porozumiewają się między sobą językiem przypominającym „bełkotki" Simsów, krzyczą cicho i niezbyt przekonywująco, duchy zaś robią swoje „boooooooo!" też jakoś tak bez energii (astralnej oczywiście). Za to minus, bo aż prosiło się o zestaw odgłosów, które zwalałyby z nóg - albo ze strachu, albo ze śmiechu. Ponoć w polskiej wersji ma to być zrobione dużo lepiej!

Drobne niedociągnięcia w grafice i oprawie dźwiękowej to jednak za mało, by obniżyć ocenę tej relaksującej i grywalnej produkcji. Punkty traci ona przede wszystkim na tym, że po jednorazowym ukończeniu głównego trybu dla jednego gracza nie ma już właściwie większej motywacji, aby do gry wracać. Na szczęście zestaw przygotowanych na potrzeby gry misji jest wystarczająco bogaty i zróżnicowany (a twórcy gry już teraz przebąkują coś o nadchodzących dodatkach), by uzasadnić zakup Ghost Mastera. Straszenie jeszcze nigdy nie było tak śmieszne. Gwarantuję!

PS Tytuły paragrafów to autentyczne tytuły filmów-horrorów mniej lub bardziej znanych z historii kinematografii.

8+

WYMAGANIA
Win: XP/2000/ME/98
Procesor: PII 450
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Sick Puppies
Dystrybutor: CD-Projekt

- ⊕ spora grywalność
- ⊕ oryginalność
- ⊕ doskonałe podejście do tematu
- ⊕ dowcipne nawiązania do wielu filmów gatunku
- ⊖ jeden tryb gry
- ⊖ spodziewałem się lepszych grafiki i dźwięku

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 8
AUDIO 7

Ghost Master
www.ghostmaster.com

IGI-2 COVERT STRIKE

IGI2 należy do gier, o polonizacjach których nie za bardzo jest co pisać, gdyż zrobione są porządnie. A co to za informacja w prasie, że „nie rozbił się żaden samolot"?

PL

CormaC

W pudełku znajdujemy dwie płytki z grą, kartę rejestracyjną, oraz instrukcję. Jeśli chodzi o tę ostatnią, to przyczepić się mogę tylko do jednej rzeczy – że opis klawiszy rozmija się całkowicie (!) z domyślnym ich ustawieniem w grze. Poza tą wpadką instrukcja jest nad wyraz porządna, bez błędów czy nawet pojedynczej literówki!

Wybudowali laboratorium pod przykrywką starej stacji meteorologicznej w Karpatach.

W samej grze dużo do spolszczania nie było. Zaraz po włączeniu gry zwyczajowo przeczesałem wszelkie menusy w poszukiwaniu baboli i znalazłem, a właściwie to nie znalazłem dwóch brakujących literek. W samej grze jednak na szczęście nie rzuciły mi się w oczy żadne takie wpadki

Do podłożonych głosów nie mam praktycznie żadnych zastrzeżeń, choć jak zwykle trochę się krzywiłem słysząc kwestie terrorystów w przerywnikach. Czy przeciwnik nie może mieć normalnego głosu? Czy zawsze musi to być zapijaczony głos drania na kilometr nachalnie sugerujący, że jego właściciel to typ spod ciemnej gwiazdy (jakby po kałaszu w łapie nie było widać)? ;) Najwięcej do gadania ma szef głównego bohatera i lektor go grający spisał się bardzo dobrze – nie daje po sobie poznać, że czyta z kartki, a głos ma miły dla ucha. To ostatnie to akurat nie jego zasługa, choć z drugiej strony mógł go sobie przepić, tyle że wtedy grałby terrorystę. ;)

Warto dodać, że wersja polska wzbogacona została o dodatkową mapę do trybu multiplayer.IGI2 to kolejna bardzo dobra lokalizacja z CD Projektu. Pozostaje pogratulować i życzyć sobie i wydawcy, by i tak już wysoki poziom jego pracy tylko rósł.

8

WYMAGANIA
Win: 9x/00/ME/XP
Procesor: PIII-800
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Codemasters
Dystrybutor: CD-Projekt

⊕ Pomijając opis sterowania bezbłędna instrukcja
⊕ Dodatkowa mapa multiplayerowa

⊖ Lista klawiszy z instrukcji nie zgadza się ze stanem faktycznym
⊖ Zbyt nachalnie „bandziorskie" głosy terrorystów

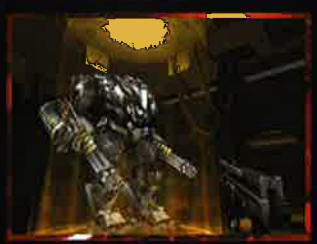
www.codemasters.com

CD-Projekt trzyma poziom

Przebijaj się przez ściany i podłogi dzięki technologii Geo-Mod™

14 unikalnych broni z możliwością strzelania z obu rąk

Eliminuj przeciwników korzystając z dostępnych w grze pojazdów i pancerzy bojowych



Wciągająca fabuła gry, z różnymi zakończeniami i Lance Henriksen jako narrator

Walcz z w pełni modyfikowalnymi botami w trybach Deathmatch, CTF, Arena i Trofeum,

THQ www.thq.com Outrage volition PC CD-ROM

LEM LICOMP•EMPIK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp Empik Multimedia Sp. z o.o.,
ul. Obornicka 11a, 02-948 W-wa
tel./fax: (0-22) 651 73 od 24 do 26

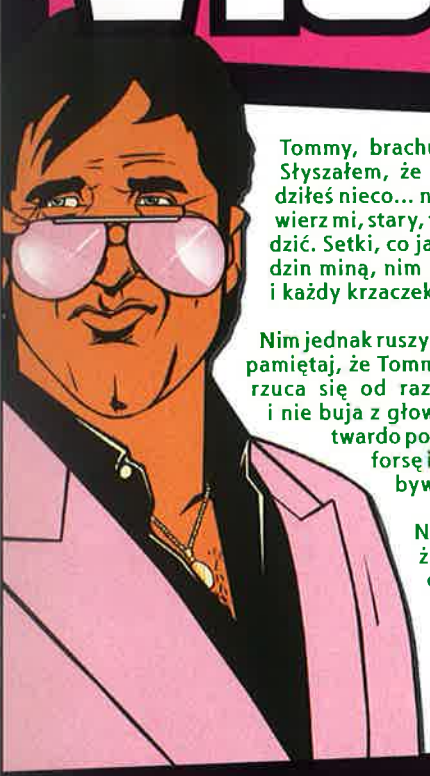
lem@lem.com.pl • www.lem.com.pl

THQ Inc., 27001 Agoura Rd. Suite 270, Calabasas Hills, California 91301
Red Faction™ – © 2002, 2003 THQ Inc. Stworzone przez Outrage Games oraz Volition, Inc. Używa Bink Video. Copyright © 1997-2003 dla RAD Game Tools, Inc. Używa Miles Sound System. Copyright © 1991-2003 dla RAD Game Tools, Inc. Red Faction™, Geo-Mod™ Technology Outrage Games, Volition, THQ i ich odpowiednie loga są znakami handlowymi i/lub zarejestrowanymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe loga, znaki i nazwy handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm i stosowanie ich bez specjalnych zezwoleń jest prawnie zabronione.

Vice City – solucji cz. I

(główna kampania plus garść porad)

W części drugiej (w numerze wrześniowym) – 101% Vice City! Wszystkie paczki, skoki, zadymy! Misje telefoniczne i opcjonalne! Paramedyk, niby-glina i strażak-ochotnik, czyli – jak zasłużyć na koszulkę "Skończyłem Vice City i wszystkim, co dostałem, jest ten marny podkoszulek")



Tommy, brachu, witaj w Vice City! Słyszałem, że ostatnie 15 lat spędziłeś nieco... no, mało aktywnie, ale wierz mi, stary, tu nie zdążysz się znudzić. Setki, co ja mówię – tysiące godzin miną, nim poznasz każdy zaułek i każdy krzaczek. Tu. Jest. Wszystko!

Nim jednak ruszysz na podbój Vice City, pamiętaj, że Tommy to łebski gość. Nie rzuca się od razu na głęboką wodę i nie buja z głową w chmurach. Stąpa twardo po ziemi. Uczy się. Zbiera forsę i doświadczenie. Zdobywa kontakty.

Nie musisz się obawiać, że któraś z twoich decyzji uniemożliwi wykonanie zadań innych zleceniodawców. Innymi słowy, kolejność jest dowolna.

NIE OD RAZU VICE CITY ZRUJNOWANO

Pierwsze i najważniejsze: nie od razu masz dostęp do wszystkich zakątków miasta. Huragan nawiedzający Florydę zmusił władze do zamknięcia wszystkich mostów wiodących na wyspy Starfish i Prawn (dostęp otrzymasz po misji „The Chase" [3.1]); do zachodniej części Vice City będziesz mógł przejechać po „Phnom Penh 86" [3.2].

Posiadłości-biznesy nabywać można po misji „Shakedown" (5.1).

SUPERMAPA!

W komplecie z grą i dodatkowo w samej grze znajduje się mapa Vice City. Dopóki nie zaczniesz sam kojarzyć, gdzie rozciąga się Washington Beach i czemu to tak daleko/niedaleko od Vice Point - będzie twoim najlepszym przyjacielem.

PACZKI, PACZKI...

Karierę rozpocznij skromnie - od zbierania paczek/figurek. Vice City jest znacznie milszym miejscem, kiedy masz pewność, że w domu (domach) czeka na ciebie pancerz, parę co ciekawszych broni, a po zebraniu 90 i 100 paczek - czołg i bojowy apache.

INWESTOWANIE W SIEBIE

Poświęć trochę czasu i porozbijaj się po mieście jako samozwańczy gliniarz (150 kamizelki kuloodpornej), paramedyk (nieskończony sprint) czy... dostawca pizzy (150 zdrowia)! Później można także poćwiczyć na strzelnicy w Downtown (w sklepie Ammu-Nation), by nauczyć się szybkiego przeładowywania broni.

KASA

Niby szczęścia nie daje, ale się przydaje. Sposobów na zrobienie kasy, którą w Vice City wydajesz nie tylko na broń i kamizelki, ale także - nowość w serii - kolejne kryjówki i posiadłości-biznesy, jest wiele. Możesz np.

- zaliczać kolejne misje kampanii i poboczne;
- rozwozić ludzi jako kierowca taksówki lub autobusu (pamiętaj, by zatrzymywać się na przystankach!);
- dokonywać aresztowań obywatelskich - widząc pieszego uciekającego przed gliniarzem, dogoń go (pieszego, nie glinę) i pobij - otrzymasz premię;
- dewastować parkomaty ustawione na chodnikach;
- napadać na sklepy - każdy, który możesz odwiedzić, możesz również obrabować; po prostu wejdź, wyciągnij broń i poczekaj, aż na ladzie pojawią się paczki z kasą; pamiętaj jednak, że równocześnie z narastaniem kaski, rośnie poziom wanted, więc dobrze jest znaleźć sklep tuż obok zakładu lakiernika lub punktu save'ującego;
- rozjeżdżać i/lub strzelać do ludzi i zbierać ich pieniądze;
- zbierać regularnie kapuchę „produkowaną" przez nabyte i zabezpieczone biznesy; kwoty, jakie są w stanie generować, mają limit (np. 3000$) i na nim się zatrzymują.

OSTROŻNY ZAWSZE ZABEZPIECZONY

Z góry przepraszam za tak trywialne porady, ale... Nie rozpoczynaj misji, jeśli twój poziom zdrówka i kamizelki nie wskazuje właśnie maksimum. Ponadto ZAPISUJ stan gry zawsze, gdy mijasz punkt save'ujący. Nie ma nic gorszego, jak stracić w głupi sposób (a, wjadę na tę rampę przy kanale moim admirałem...) parę godzin gry i około 20 odszukanych z niemałym trudem paczek. Nawiasem mówiąc - właśnie dlatego przydaje się wykupienie także tych kryjówek, które nie mają garażu - każda z posiadłości ma punkt save'ujący (np. Malibu Club na balkoniku po prawej stronie od wejścia).

TIPSY I TRIKI

Większość dawnych trików działa także w Vice City:

- szybkie klikanie w przycisk sprintu zamiast jednorazowego wciśnięcia i przytrzymania sprawia, że zbędne staje się w praktyce zaliczenie uciążliwego paramedica;
- samochody zwyczajowo pozostają nieco dłużej na ulicach, kiedy wysiadając z nich pozostawisz otwarte drzwi; dokonasz tego, wciskając klawisz odpowiedzialny za opuszczenie samochodu i natychmiast „uciekając"od niego;
- samochody naprawiają się za darmo w garażach twoich kryjówek; wystarczy wjechać do środka, opuścić samochód i pomieszczenie (pozwolić, by drzwi się zamknęły) i ponownie wejść do garażu;
- zapisanie stanu gry i wczytanie jej stanu resetuje poziom wanted; przydatne, jeśli odrobinę cię poniosło przed własnym hotelem...
- zdrówko odnowi się do maksimum po wejściu w punkt save'ujący i zrezygnowaniu z zapisu stanu gry.

SETKĘ! I JESZCZE PIĆDZIESIĄTKĘ!

Schowajcie się, damy negocjowalnego afektu! Wasze 125 puntków to nic w porównaniu ze 150, jakie daje na stałe (górny limit, naturalnie - dolny to jak zwykle okrągłe zero) ukończenie misji... dostawcy pizzy! Firmowy skuterek (Faggio) znajdziesz tuż obok pizzeri. Wystarczy zadowolić (ekhm) 10 fal zamówień (ostatnie wymagają dobrej znajomości miasta i optymalnego wyboru drogi, gdyż niezbędne będzie „uzupełnienie ładunku"), by cieszyć 150% początkowej wytrzymałości.

Pizzę rzucasz klasycznym drive-byem - patrząc w bok (Q lub E) oddając „strzał".

EWAKUACJA!

Nowością w serii wprowadzoną w Vice City jest funkcja „ewakuacji" z rozpędzonego samochodu/motocykla/śmigłowca - szczególnie przydatne, gdy dym zdążył zmienić się w ogień. Życie ratujesz, wciskając F - klawisz odpowiedzialny za wsiadanie/opuszczanie pojazdów.

GLINIARZ - ŚWIĘTA RZECZ!

Jak ognia wystrzegaj się gości w piaskowych mundurach. Po przejechaniu gliniarza zdobywasz od razu dwie gwiazdki, co zwykle poważnie utrudnia, a czasem wręcz uniemożliwia ukończenie misji.

1. Ken Rosenberg (L na mapie)

1.1 AN OLD FRIEND

POZIOM TRUDNOŚCI: 1/10

Wsiądź do podstawionego samochodu i jedź w oznaczone na mapie miejsce. To pokój w Ocean View Hotel - twoim pierwszym domu w Vice City. Znajdziesz w nim punkt save'ujący i po misji The Party (1.2) ubranko (Street Clothes) działające tak jak policyjna gwiazdka (gubisz jeden poziom wanted). Dodatkowo w korytarzu i pokoju materializować się będą przedmioty zdobyte za gromadzenie paczek. Wreszcie, nim opuścisz hotel i udasz się na imprezę (The Party), obejrzyj dokładnie pokój - pod koniec gry zmieni się tak bardzo, że trudno ci będzie uwierzyć, iż to wciąż to samo miejsce.

1.2 THE PARTY ($100)

POZIOM TRUDNOŚCI: 1/10

Jedź do Kena (miejsce oznaczone na mapie „L"). Następnie jedź do Rafaela po bardziej odpowiednie odzienie, stąd zaś „podstawionym" motocyklem wprost na przystań - w miejsce, w którym pułkownik Cortez wydaje przyjęcie. Po rozmowie odwieź córkę pułkownika - Mercedes, na przyjęcie (weź cheetaha stojącego tuż przy trapie). Po dotarciu na miejsce... nie, nie będzie nalotu federalnych - misja zakończy się sukcesem.

Po misji w pokoju w Ocean View Hotel pojawi się zwykłe ubranie Tommy'ego - sprane dżinsy i hawajska koszula. Działa podobnie jak policyjna łapówa - czyści jedną gwiazdkę w wanted level.

1.3 BACK ALLEY BRAWL ($200)

POZIOM TRUDNOŚCI: 2/10

Jedź do Malibu Club i pogadaj z Kentem Paulem - brytyjskim mięczakiem mającym się za faceta z huge cojones. Następnie skieruj się na tyły chińskiej knajpki, w której znajdziesz kucharza z wielką cegłą - czymś z pogranicza królestw przenośnych radiostacji i telefonów komórkowych. Stuknij kilkakrotnie jego właściciela, weź telefon i... pogadaj z nowym homie - Lance'em Vance'em. Przygotuj nową broń - zostaniesz zaatakowany przez trzech narwańców z tasakami. Walcz z nimi lub uciekaj w ślad za Lancem do jego infernusa. Jedź do sklepu Ammu-Nation, jednak nie wydawaj ciężko zrabowanych pieniędzy - wszystkie oferowane w nim dobra znajdziesz na ulicach Vice City (mapka - w części drugiej poradnika).

1.4 JURY FURY ($400)

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10

Weź młotek i jedź do miejsca oznaczonego na mapie żółtym punktem. Swoją nową broń wykorzystaj, by zdemolować wskazany samochód, następnie skieruj się do miejsca zamieszkania drugiego z ławników. Tu sprawy troszkę się komplikują - cel, widząc cię i czując na sobie twój młotek, wskoczy w samochód, jednak już w sekundę później wbije się w bok ciężarówki z narzędziami, co pozwoli ci dokończyć dzieła zamykania ust gadatliwym. Zignoruj policję i skoncentruj wysiłki na pozbawieniu celu zdolności do przedsięwzięcia niepożądanych kroków prawnych, waląc w niego lub (jeśli utknął w samochodzie) jego wózek.

UWAGA!

Możliwe jest także posłużenie się strzelbą znalezioną przy plaży. Dwa strzały na samochodów i żaden z ławników nie będzie mieć wątpliwości, że oskarżony jest niewinny.

1.5 RIOT ($1000)

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10

Jedź do Rafaela, następnie już jako robotnik - we wskazane miejsce. Aby wszcząć zamieszki, musisz uderzyć przynajmniej czterech z protestujących robotników. Następnie biegnij na ogrodzony dziedziniec i z dowolnej broni palnej (pistolet wystarczy) namierz i strzelaj w czerwone beczki, niszcząc tym samym ustawione przy nich vany. Jeśli masz problemy z żądnymi krwi robotnikami, wsiądź do jednej z furgonetek i porozjeżdżaj napastników - także gliniarzy. Po zniszczeniu wszystkich vanów wróć do siebie i zapisz stan gry - ciśnienie w następnych misjach wzrośnie.

UWAGA!

Przed misją otrzymasz namiary na nieobowiązkowe zlecenia telefoniczne (w części drugiej poradnika). Po zakończeniu tej misji uzyskasz dostęp do zleceń Avery'ego Carringtona.

2. Colonel Cortez (C na mapie)

2.1 TREACHEROUS SWINE ($750)

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10

Weź piłę łańcuchową (groovy, baby!) i jedź we wskazane miejsce. Zastaw wejście do domu samochodem i... zmień broń na coś bardziej poręcznego - idealny jest pistolet maszynowy. Zabij Gonzalesa lub jeśli zdoła uciec - jego ochroniarzy, po czym biegnij za głównym celem. Wykorzystuj klawisz sprintu i strzelaj w biegu - pozbawisz go życia w zaledwie kilka sekund. Jedź do Pay'n'Spray (tym razem za darmo - każde późniejsze użycie oznaczać będzie minus stówkę), by zakończyć misję pełnym sukcesem.

2.2 MALL SHOOTOUT ($500)

POZIOM TRUDNOŚCI: 2/10

Skombinuj pistolet maszynowy i jakiś zgrabny, w miarę szybki i zwrotny samochód lub - lepiej - motocykl (sporo PSJ-6oo kręci się na ulicy przed hotelem - wystarczy jedynie poczekać). Następnie jedź we wskazane miejsce i... albo zabij go na miejscu, albo ruszaj w pogoń za francuskim łącznikiem. Jadąc na motocyklu pamiętaj, że możesz strzelać na wprost, co bardzo ułatwia wykonanie zadania - jeśli jedziesz samochodem, wykorzystaj metodę drive-by. Rozwal go, weź chip i śmigaj do Pay'n'Spray lub bezpośrednio z powrotem do pułkownika Corteza.

2.3 GUARDIAN ANGELS ($1000)

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10

Jedź po rugera pozostawionego na parkingu piętrowym na tyłach Ocean View Hotel, następnie, już z Lance'em - w umówione miejsce spotkania. Przygotuj karabin i śmigaj po schodkach we wskazane miejsce. Zbliż się do krawędzi i poczekaj.

Atakować was będą trzy fale napastników. Ruger jest karabinem, który wymaga samodzielnego celowania, jednak jego siła ognia rekompensuje ten brak. Mierz i strzelaj pewnie, słuchając komentarzy sprzymierzeńców. Uważaj na maniaków atakujących ciebie i Lance'a.

Po odparciu wszystkich ataków pojawi się dwóch motocyklistów na sanchezach. Zeskocz z podestu i podnieś leżący nieopodal motocykl. Pamiętaj, że sanchez jest bardzo specyficznym pojazdem, a ciasne zaułki niezbyt nadają się do rozwijania zawrotnych prędkości - jedź za uciekinierem, szprycując go nabojami z pistoletu maszynowego. Pieniądze zawieź z powrotem na łódź Corteza.

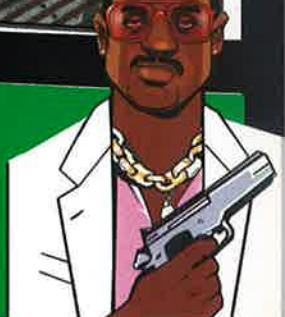
2.4 SIR, YES SIR! ($2000)

UWAGA!

Zlecenie dostępne po wykonaniu „Phnom Penh '86" (3.2).

POZIOM TRUDNOŚCI: 1/10

Skieruj się we wskazane miejsce i jedź za wojskowym konwojem. Następnie wyczekaj chwili, gdy konwój się zatrzyma, podjedź wprost do czołgu i korzystając z faktu, że ma otwarte drzwi - zajmij miejsce kierowcy. Ruszaj w stronę garażu Corteza w Little Havana, ignorując samochody policyjne rozbijające się o prowadzone przez ciebie rhino..



2.5 ALL HANDS ON DECK! ($10 000)

UWAGA!
Zlecenie dostępne po wykonaniu „Death Row" (4.1).

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10
Znajdź jakiś dobry karabin maszynowy (kilkakrotne podniesienie M16, leżącego obok domu Auntie Poulet w Lil' Haiti, będzie w sam raz) i zabezpiecz kamizelką kuloodporną - czeka cię walka z całym (przesada) francuskim wywiadem.

Odpieraj ataki francuskich agentów do chwili, gdy zbliżysz się do mostu i ustawionej pod nim zapory ze statków. Strzelaj na przemian w atakujących i statki. Uważaj także na niebo - po kilku chwilach pojawią się na nim kolejno dwa Sparrowy (zniszcz je, nim agenci na ich pokładach zdołają zrobić desant), następnie - wojskowy apache - Hunter. Jeśli bardzo krwawisz - na rufie jachtu znajdziesz ikonę z serduszkiem.

Po zniszczeniu wszystkich trzech łodzi zadanie zakończy się. Wróć udostępnioną przez pułkownika łodzią do domu.

3. Ricardo Diaz (d na mapie)

3.1 THE CHASE ($1000)

UWAGA!
Zlecenie dostępne po wykonaniu „Guardian Angels" (2.3)

POZIOM TRUDNOŚCI: 2/10
Jedź do kryjówki złodziejaszka i... biegnij za nim po dachach. Kiedy wsiądzie do swojego BF Injection, znajdź jakiś transport (niekoniecznie podstawione Faggio). Jedź za wściekle ostrzeliwującym się BF-em w miejsce, w którym złodziejaszek przechowuje łup. Wróć do Diaza.

UWAGA!
Po misji otrzymasz dostęp do wysp Starfish i Prawn.

3.2 PHNOM PENH '86 ($2000)

POZIOM TRUDNOŚCI: 5/10
Trudność zadania polega na konieczności skutecznego (czyt. celnego) strzelania w najbardziej chyba niesprzyjających warunkach - z pokładu lecącego śmigłowca. W pozbywaniu się przeciwników wykorzystuj rozstawione tu i ówdzie czerwone beczki i pojazdy; staraj się także strzelać krótkimi pewnymi seriami w miejsca, w których rozpoczynają się smugi pocisków mierzonych w twój śmigłowiec. Następnie, po wyeliminowaniu wszystkich przeciwników z wszystkich pięciu lokacji (tam, gdzie śmigłowiec zawisa w powietrzu) i wylądowaniu biegnij do pobliskiego domu. Nie próbuj zdobywać go jak Rambo i zastosuj sprawdzoną taktykę wuja Tommy'ego. Zmień broń na pistolet maszynowy i wyeliminuj wrogów kryjących się w jego wnętrzu. Celem wędrówki jest dach-taras (uważaj na narwańca na schodach), na którym spoczywa aktówczka z pieniędzmi.

UWAGA!
Po misji otrzymasz dostęp do zachodniej części Vice City oraz - wreszcie - śmigłowców! (w części drugiej poradnika)

3.3 THE FASTEST BOAT ($4000)

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10
Jedź do doków, zbierając po drodze kamizelkę kuloodporną. Przygotuj pistolet maszynowy i eliminuj kolejnych napastników; biegnij do hangaru po lewej. Użyj dźwigni i natychmiast po tym przygotuj się na odparcie ataku ludzi ze strzelbami. Biegnij, strzelając w stronę oznaczonej łodzi i płyń do przystani dworu Diaza.

3.4 SUPPLY & DEMAND ($10 000)

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10
Płyń w oznaczone miejsce. Następnie, już po zmianie miejsc z Lance'em - odetchnij kila razy głęboko - niezbędne ci będą chłodny umysł, celne oko, pewna ręka. Strzelaj w zbliżające się w wyraźnie wrogich zamiarach dwie motorówki i śmigłowiec (Sparrow), następnie - w dokach - wyeliminuj szereg ustawiony po prawej stronie, wreszcie - wyeliminuj samobójcę starającego się wejść wam w drogę.

3.5 RUB OUT ($50 000)

UWAGA!
Zadanie dostępne po wykonaniu "Death Row" (4.1).

POZIOM TRUDNOŚCI: 5/10
Z umiarkowaną wdzięcznością przyjmij oferowane ci M-4 i rozpocznij usuwanie ludzi Diaza ustawionych po lewej stronie dworu (drzwi frontowe są zamknięte, więc nie trudź się sprawdzaniem). Następnie, po wejściu do ogrodów, na tyłach domu uzbrój się we własny sprawdzony w trudnych chwilach pistolet maszynowy (ideałem jest MP5) i kieruj się do krytego basenu w domu. Stąd w prawo (na dole, w piwnicach znajdziesz rezerwową kamizelkę kuloodporną i trochę broni), następnie w górę po schodach. Kiedy dotrzesz do głównego holu, wykorzystaj autocelowanie i zasyp Diaza gradem kul. Kontynuuj, póki nie padnie.

Gratulacje! Vercetti Estate (punkt save'ujący, czyste ubranie, a w piwnicach: kamizelka kuloodporna, serduszko, M-4 i strzelba, dwumiejscowy garaż, odnawiające się infernus i stretch i nade wszystko: Maverick na dachu) jest twój!

Jeszcze jedno - uważaj na Lance'a - jego śmierć (a przejawia zdumiewające tendencje samobójcze) sprawi, że będziesz musiał zaczynać „wielkie porządki" od nowa.

4. Kent Paul (K na mapie)

4.1 DEATH ROW ($0)

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10

Spiesz się, bo stan Lance'a z każdą chwilą się pogarsza -zmierzaj w miejsce wskazane na mapie. Po wjechaniu w uliczkę wiodącą na wysypisko zatrzymaj się i wykorzystując jakąś ciężką broń, zniszcz samochód zastawiający bramę. Wjedź własnym wozem na teren wysypiska, zastaw nim bramę tak, by móc prześliznąć się z powrotem na ulicę, wysiądź, uzbrój się w pistolet maszynowy i eliminując napastników, ruszaj w kierunku magazynu, w którym przetrzymywany jest Lance. (Zbieraj pieniądze gubione przez przeciwników.) Wewnątrz znajdziesz Lance'a i jego „ochroniarzy".

Po uwolnieniu Lance'a biegnijcie w stronę pobliskiego Sentinela. Ruszaj z piskiem opon, przemknij przez pozostawioną lukę w blokadzie przy bramie i - już wolny od napastliwych kierowców - jedź do szpitala w Downtown.

5. Tommy Vercetti (V na mapie)

5.1 SHAKEDOWN ($2000)

POZOIM TRUDNOŚCI: 6/10

Rozpocznij to zadanie, mając komfort dokonanego właśnie zapisu stanu gry i przynajmniej po 100 punktów zdrowia i pancerza. Po rozpoczęciu zadania śpiesz się - masz tylko 5 minut na wykonanie całej misji! Jedź podstawionym Infernusem (lub lepiej - pozostawionym zawczasu w garażu PSJ-600) do północnego centrum handlowego i wejdź do niego północnym wejściem. Uzbrój się w pistolet maszynowy i zacznij tłuc okna pobliskiego sklepu. Ignoruj coraz bardziej natarczywych strażników (wanted level wzrasta z każdym zabitym strażnikiem...), i odszukaj wszystkie sklepy oraz kawiarnie na parterze (żółte prostokąty zdradzają miejsca ich ukrycia), następnie wykorzystując ruchome schody w sklepie z ubraniami - Gash - wjedź na pierwsze piętro i zniszcz witryny). Możesz także, by usprawnić poruszanie się po sklepie, użyć motocykla (np. PSJ-600), jednak skuteczne rozwalanie szyb i tak wymaga stania obiema nogami na ziemi...

W najdalej trzeciej próbie misja zakończy się sukcesem, a ty... uzyskasz możliwość nabywania kolejnych biznesów!

5.2 BAR BRAWL ($5000)

POZIOM TRUDNOŚCI: 4/10

Jedź do Front Page Café w Ocean Beach i wykorzystując stary dobry drive-by, wyeliminuj obydwu strażników. Następnie pomów z właścicielem kawiarni i wróć do samochodu. (Uważaj na nadbiegających gliniarzy, by nie wyciągnęli cię z samochodu i nie aresztowali...)

W drugiej części zadania przydatne są granaty. Zatrzymaj się na chodniku tuż przy skrzyżowaniu z przecznicą, przy której znajduje się centrum operacyjne DBP Security i wrzuć granat ponad ogrodzeniem. Następnie, po kilku satysfakcjonujących eksplozjach, uzbrój się w pistolet maszynowy i wyeliminuj pozostałych przy życiu ochroniarzy. W chwili śmierci ostatniego pojawi się dwóch motocyklistów. Wskakuj w samochód i nie czekając na pomocników, ruszaj w ślad za nimi. Zderzaj się z nimi, strącając ich z motocykli, następnie bierz pod koła lub wykorzystaj technikę drive-by. Jeśli zdążysz posłać ich do krainy wiecznych łowów nim licznik osiągnie 0:00 - zwycięstwo będzie twoje.

5.3 COP LAND ($10 000)

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10

Zadanie przy próbie przejścia go w standardowy sposób, podsunięty przez twórców gry - jest... trudne. Nawet bardzo. Z inklinacją do „niemożliwe". Na szczęście w Vice City istnieje coś takiego jak śmigłowce...

Rozpocznij tak, jak każą - weź samochód, jedź w okolice komendy policji w Vice Point i... potrąć jednego z gliniarzy. Następnie, przynajmniej z jednym samochodem na ogonie, jedź do wskazanego garażu i ustaw się w nim tak, by jego drzwi mogły się swobodnie domknąć (najlepiej bokiem). Kiedy do waszej dwójki dołączy dwóch gliniarzy, drzwi się zamkną, aby po chwili was wypuścić już w grzecznym urzędowym stroju. Weź pozostawiony tuż obok garażu samochód policyjny i jedź z powrotem do domu. Tu, przesiądź się w śmigłowiec i leć do północnego centrum handlowego. (Jeśli jakimś dziwnym trafem twój domowy Maverick rozpłynął się w powietrzu - jedź do zachodniej części miasta; tu, odszukaj bądź policyjny Maverick na dachu komendy w Downtown, bądź kolejny prywatny Maverick na dachu Hayman Condo.)

Wyląduj w pobliżu południowego wejścia do megastore'u i spokojnie, uśmiechając się do mijanych gliniarzy, idź w stronę pobliskiej Tarbrush Café. Wejdź w znacznik na podłodze i... uciekaj do wyjścia! Na zewnątrz wyeliminuj obydwu pobliskich gliniarzy i biegnij do pozostawionego tuż obok śmigłowca. Wznieś się najszybciej jak możesz i leć wprost do domu. Lądуj na dziedzińcu przed głównym wejściem i nie zważając na gliniarzy (twoi ludzie będą się starać walczyć z nimi), biegnij w kierunku różowego znacznika na schodach.

Po tej misji Vercetti Estate będzie generować stały przychód w wysokości 5000$ dziennie.

5.4 CAP THE COLLECTOR ($30 000)

UWAGA!

Zadanie dostępne dopiero po zapewnieniu sobie dochodów z wszystkich (!) biznesów (w wersji PC dostępna bez wykupienia Pole Position i Kaufman Cabs...).

POZIOM TRUDNOŚCI: 3/10

Znajdź motocykl (Angel lub Freeway) i jedź we wskazane miejsce - do doków. Ukryj się na pobliskim parkingu i kiedy „rabusie" ruszą swoją drogą, dogoń ich i zastrzel w trakcie jazdy. Powtórz operację na pozostałych dwóch parach.

5.5 KEEP YOUR FRIENDS CLOSE... ($30 000)

UWAGA!

Zadanie dostępne dopiero po zapewnieniu sobie dochodów z wszystkich (w wersji PC dostępne bez wykupienia Pole Position i Kaufman Cabs...) biznesów i ukończeniu misji „Cap the Collector".

POZIOM TRUDNOŚCI: 8/10

Le Grande Finale. Sonny przyjeżdża z chłopakami, Tommy próbuje wcisnąć mu fałszywy cash, Lance okazuje się zdrajcą. Innymi słowy: zawrót głowy od niespodzianek.

Misję rozpocznij, mając pod ręką przynajmniej 10 granatów i naturalnie min. 100 punktów zdrówka i pancerza. Nie przejmuj się kasą ubywającą w szybkim tempie z sejfu - jej zadaniem jest jedynie zdezorientować cię i rozproszyć. Natychmiast po rozpoczęciu uzbrój się w pistolet maszynowy lub automatyczny (Spas) i biegnij na korytarz przy gabinecie. Po drugiej stronie holu dostrzeżesz zdrajcę Lance'a. Strzelaj w niego, zmuszając go tym samym do ucieczki - i idź za nim. Eliminuj wrogów pojawiających się w korytarzu. (Pod schodami znajdziesz schowek z rezerwowym pancerzem i zdrowiem.) Idź za Lance'em na górę lądowiska śmigłowców.

Natychmiast po wczytaniu tego obszaru przykucnij i wybierz granaty. Rzucaj je na drugą stronę barykady z beczek. Następnie wykończ Lance'a z broni palnej. To był 'last dance of Lance Vance!'.

Przebij się do głównego holu.

Drugą część misji rozpoczniesz z uzupełnionymi pancerzem i zdrowiem. Natychmiast po zakończeniu wymiany uprzejmości biegnij w prawo i ustaw się przy barierce naprzeciw wylotu korytarza wiodącego do skrytki w piwnicy. Wybierz granaty i zacznij je zrzucać - w miejsce, w którym ostatnio widziałeś Sonny'ego (mierz w główne wejście do domu). Trzy celne trafienia powinny wyeliminować go raz na zawsze... Możesz także spróbować (po wcześniejszym uzupełnieniu zdrowia i pancerza - skrytka pod schodami jest znów pełna, zaskoczyć go atakiem z automatycznej strzelby - Spas. Tak czy inaczej Sonny padnie, a finałowa misja głównego wątku fabuły zakończy się sukcesem. Pozostanie tylko odbierać telefony z gratulacjami...

(A braci Sonny'ego... synów... innych Fiorellich wyeliminuje bohater Grand Theft Auto III...)

DJ JAR JAR

Hack THE MATRIX!

CZYLI HAKOWANIE W ENTER THE MATRIX!!!

W menu głównym gry kryje się tajemnicza opcja Hacking. Można ją wykorzystać do wpisania cheatów, ale to dopiero początek zabawy. Co powiedzielibyście na umieszczenie dodatkowej broni na mapach lub na wiadomość od Morfeusza, rozmowę z Trinity czy Persefoną?

A może macie ochotę na walkę z własnym kumplem? Brzmi interesująco? No, to zaczynamy włam!

POCZĄTEK

Po wybraniu opcji Hacking musisz wybrać save, z którym chcesz się związać. Ponieważ wiele opcji zależy od tego, jak daleko dotarłeś w grze, dobrze jest najpierw trochę w Matrix pograć, a dopiero później zabrać się za włamania. Załóżmy jednak, że mamy tylko jeden save, a w dodatku został on wykonany po ukończeniu gry. Wybieramy go i ładujemy na ekranie uruchamiającego się komputera. Gdy wystartuje, informując nas przy okazji, że mamy starą wersję sygnatur wirusowych (w grze, nie w rzeczywistości), u dołu ekranu pojawi się klawiatura (pozostałość po wersjach konsolowych) oraz lista dostępnych komend. Na początku są to tylko HELP oraz EXIT, czyli niewiele, ale już za chwileczkę się to zmieni.

Wybór mamy niewielki - jako że nie chcemy opuszczać komputera, wpisujemy HELP. Ukaże się krótki opis tej komendy, wraz z przykładem HELP DIR - należy to jak najszybciej wpisać. Dzięki temu poznamy nową komendę (DIR), dowiemy się także, jak z niej korzystać.

A! A-LA

Pierwsze, co robimy, to - zgodnie z przykładem - wpisujemy DIR A:\, dzięki czemu na ekranie ukaże się zawartość dysku A:

Directory of A:
\SYSTEM
\TOOLS
\TEXT

Jak widać, „system operacyjny" tego komputera przypomina UNIX tudzież DOS, ale bez obaw - nie trzeba mieć ich w małym paluszku, by coś tu zdziałać. Najbardziej interesująco wygląda katalog \SYSTEM - dlatego też wyświetlamy jego zawartość, wpisując **DIR A:\SYSTEM**. Pojawi się lista programów, z których będziemy mogli korzystać - najbardziej przydatny będzie teraz READ. Dzięki niemu będziemy mogli przeczytać teksty znajdujące się w **A:\TEXT**. Jeśli wykonasz komendę DIR A:\TEXT, zobaczysz cztery pliki: najważniejszy z nich to NOTEZ.TXT, więc odczytaj go, wpisując **READ A:\TEXT\NOTEZ.TXT**. Dzięki temu dowiesz się o istnieniu napędu B: oraz o tym, że hasło do napędu VIRTUAL zostało zmienione na FROZENFISH. Pozostałe trzy pliki póki co można sobie odpuścić, chyba że zżera cię ciekawość.

Został już tylko katalog TOOLS. Po wyświetleniu jego zawartości komendą DIR zobaczysz trzy pliki: VIBRATION.EXE, odpowiadający za włączenie wibracji w kontrolerze, BEEP.EXE, pozwalający wygrywać proste dźwięki, oraz CHEAT.EXE, umożliwiający wpisywanie cheatów (ich listę znajdziecie na końcu tego miniporadnika). I to wszystko, co czeka na ciebie na dysku A:, pora przenieść się na dysk B:

BARASZKOWANIE Z B-ASIĄ

Aby się doń dostać, najpierw musisz się zalogować w systemie, korzystając z komendy LOGIN (jest w katalogu A:\SYSTEM). Jako hasło wpisz **GUEST**, chyba że chcesz usłyszeć wiadomość od Morfeusza - wtedy wypróbuj **FREEMIND** lub **COWBOYCURTIS** (możesz się zalogować tylko raz, więc by wypróbować obydwie kombinacje będziesz musiał wyjść z systemu). A kiedy będziesz już zalogowany, po wykonaniu komendy **DIR B:** zobaczysz następujące katalogi:

ID (postacie)
GUNS (bronie)
FMV (klipy wideo)
MAPS (poziomy)
CARS (samochody)
TOOLS (dodatkowe narzędzia)

Zawartość tych katalogów (prócz TOOLS) zależy od tego, jak daleko jesteś w grze - pojawią się w nich tylko te postacie, bronie, klipy itd., z którymi zetknąłeś się już w czasie normalnej gry, pozostałe wyświetlą się jako *LOCKED. Gdy się już na mapy i wozy napatrzysz, spróbuj wyświetlić zawartość katalogu TOOLS, wpisując **DIR B:\TOOLS**. Na ekranie pojawi się informacja, że został on binarnie zakodowany i że musisz podać pięciocyfrowe hasło.

I teraz dwie wiadomości: zła i dobra. Zła jest taka, że za każdym razem hasło się zmienia i musisz je odkryć samodzielnie. A dobra taka, że skoro hasło jest binarne, do sprawdzenia masz jedynie 32 kombinacje od 00000 do 11111. W dodatku po pierwszej próbie dowiesz się, ile cyfr jest dobrych (np. dwie), a to oznacza, że sprawdzasz już tylko te kombinacje, w których są dwie cyfry 0 i trzy 1 - tych zaś jest już jedynie 8. Gdy zaś odkryjesz hasło, na ekranie ukaże się lista sześciu plików:

VIEW.EXE
VIRTUAL.EXE
TRACEKILL.EXE
DROP.EXE
PLAY.EXE
DECODE.EXE

Teraz po kolei - do czego one służą:

VIEW.EXE - wyświetla zdjęcia i informacje o dowolnych już odblokowanych broniach, postaciach, wozach itd. dostępnych w grze.

PLAY.EXE - pozwala obejrzeć dowolne z już odblokowanych filmików (czyli tych, których nazwy widnieją po wpisaniu komendy DIR B:\FMV).

Uwaga!
Wersja PC ma malutki błąd: obie powyższe komendy nie zadziałają (chyba że przed ukazaniem się tego artykułu w druku wypuszczono naprawiający to patch), jeśli wpisze się je normalnie z klawiatury i potwierdzi klawiszem [Enter] - aby zadziałały, musisz je wybrać z listy, a następnie użyć klawisza [Ctrl].

DROP.EXE - jeden z najciekawszych programów. Dzięki niemu można się włamać do Matrycy i umieścić w niej dodatkową broń. Jak to zrobić? Oto instrukcja:

1. Wylistuj zawartość katalogu MAPS **(DIR B:\MAPS)**. Pojawi się lista dostępnych poziomów (część z nich może być dla ciebie jeszcze niedostępna - będzie wtedy oznaczona jako *LOCKED.IMG).

2. Obejrzyj - za pomocą programu VIEW.EXE - wszystkie poziomy, do których masz już dostęp. W prawym dolnym rogu każdej mapy zobaczysz kod - i warto go sobie gdzieś zapisać (spoko, zrobiliśmy to za ciebie, więc ołówka nie musisz szukać). Poza tym zapamiętaj miejsce, w którym pojawi się broń, by jej później za długo nie szukać.

3. Wpisz komendę **DROP**, podając za nią kod mapy z poniższej listy:

B1AXXF2 - 2nd Floor Post Office
RKHMS10 - Airport Tunnels
ZKHBD10 - Courtyard
JXTRR10 - Drainage Canal
PNSRZ10 - North Concourse
RHFTQ10 - Skyscraper
ZSZQH10 - Warehouse
JDHQL10 - Transformer Field

DECODE.EXE - komenda ta służy do odszyfrowania wiadomości znajdujących się w oficjalnym poradniku do Enter the Matrix. Ponieważ nic nie wiadomo o planach wydania go w Polsce, nie będziemy się nim zajmować. Tym bardziej że dla samej gry i tak nie ma to znaczenia (jeżeli jednak poradnik wpadnie wam w łapy, chodzi o kody znajdujące się w części zatytułowanej „Glitches in the Matrix").

VIRTUAL.EXE - jedna z najważniejszych komend, jeśli chodzi o dalsze postępy w hakowaniu. Dzięki niej zyskasz dostęp do kolejnego napędu, ale że od tego momentu robi się nieco bardziej gorąco, zanim jej użyjesz, wyjdź z systemu (komenda EXIT) i zapisz stan gry - po ewentualnej „kraksie" nie będziesz musiał jeszcze raz dochodzić do tego momentu. No, chyba że czujesz się aż tak pewnie... w każdym razie zostałeś ostrzeżony.

V-IRTUALNA WERONIKA

Aby uzyskać dostęp do napędu V:, wystarczy wpisać **VIRTUAL**. Następnie zostaniemy poproszeni o podanie hasła (było w pliku A:\TEXT\NOTEZ.TXT - FROZENFISH). Ale na tym się nie kończy, bo czeka nas jeszcze układanka: będziemy musieli ułożyć na ekranie chiński ideogram, i to na czas. W każde z dostępnych miejsc można ustawić jeden z trzech fragmentów znaku, najlepiej zacząć od środkowego, następnie górnego, dolnego i pozostałych.

Uwaga!
Można ułożyć jeden z dwóch ideogramów, znaczących tyle, co „niebieski"

i „czerwony". Jeśli przez przypadek ułoży się wam ten pierwszy, otrzymamy informację od Neo, że zostaliśmy namierzeni. Wtedy mamy dosłownie parę chwil na uruchomienie **TRACEKILL.EXE** - jeśli tego nie zrobimy, wywali nam system i będziemy musieli zaczynać wszystko od początku (albo skorzystać z wcześniej wykonanego save'a - zrobiliście go, prawda?).

Jeżeli jednak zmieścimy się w czasie, a w dodatku uda się nam ułożyć „czerwony" (na jednym z obrazków), otrzymamy od Neo pozytywną wiadomość, a dodatkowo dysk V: stanie przed nami otworem.

Jeśli wykonasz teraz komendę **DIR V:**, zobaczysz, że znajdują się na nim tylko dwa katalogi: TOOLS oraz ROOT. Póki co możesz wyświetlić zawartość tylko pierwszego z nich (nie znasz jeszcze hasła admina), ale i z tym sobie za chwileczkę poradzimy. Wystarczy bowiem wyświetlić zawartość katalogu TOOLS, by zobaczyć dwa nowe programy: ROOTSEARCH.EXE oraz DIAL.EXE, z których zwłaszcza ten pierwszy wygląda niezwykle zachęcająco. I faktycznie, gdy go uruchomisz, na ekranie pojawi się hasło admina THISISNOTREAL.

Dzięki niemu będziesz mógł wylistować zawartość katalogu ROOT, w którym znajdziesz kolejne dwa programy: MAIL.EXE oraz PORTKEY.EXE. Tego drugiego póki co nie ruszaj, bo potrzebujesz jeszcze jednego hasła, ale za to MAIL wymaga hasła admina, jakie poznałeś już wcześniej. Uruchom go, wpisz **THISISNOTREAL**, a następnie wciśnij klawisz **[Y]**, by wyświetlić jedyny dostępny list. Za długi to on nie jest, ale za to podaje następne tropy, bowiem każe ci zadzwonić pod następujące numery telefonów:

001 949 555 0112
001 714 555 0187
001 213 555 0142
001 310 555 0111

Do telefonowania używa się komendy DIAL - gdy dodzwonisz się pod trzeci numer (pierwsze dwa można sobie spokojnie odpuścić, bo i tak się nie dodzwonisz) usłyszysz wiadomość od Morfeusza, mówiącą mniej więcej tyle, że twoje dotychczasowe działania spowodowały podniesienie w systemie czerwonej flagi (póki co nie przejmuj się tym). Natomiast gdy zadzwonisz pod ostatni numer, usłyszysz wiadomość od Trinity, która poda ci trzycyfrowy kod: **942**. Ponieważ jedyny program, którego jeszcze nie uruchamiałeś, to **PORTKEY** - pora zrobić to teraz. Podaj jako hasło właśnie trzycyfrową liczbę. Ekran zacznie wariować, ale za to po paru sekundach rozpoczniesz „konwersację" z Trinity.

CHAT Z TRINITY

Cóż, za wiele jej wprawdzie nie powiesz, bo będziesz miał ku temu tylko dwie okazje, a poza tym i tak zignoruje niemal wszystkie twoje odpowiedzi (choć jeśli chcesz usłyszeć coś więcej niż informację - że połączenie działa, spróbuj wpisać 'Yes', 'No' lub 'I Love You'). W każdym razie i tak nie ma to większego znaczenia, bo niezależnie od tego, co zrobisz, załaduje do katalogu ROOT plik **CRACK.EXE**, a także poda ci kolejne hasło (8RAM), dzięki czemu już za chwileczkę dostaniesz się do RAM-dysku.

RAMOLENIE W RAM-IE

By uzyskać dostęp od ostatniego już napędu, wpisz polecenie **CRACK 8RAM**. Gdy wyświetlisz jego zawartość poleceniem DIR RAM:, zobaczysz trzy katalogi:

\TRINITY
\PROG
\BIO

Na początek zajrzyj do pierwszego z nich, dzięki czemu udostępnisz trzy nowe programy: HANDSHAKE.EXE, TRAINING.EXE oraz READBIO.EXE.

TRAINING.EXE - po ukończeniu gry w katalogu RAM:\PROG znajdziesz plik o nazwie SWORD.DSK. Wystarczy, że wpiszesz wtedy komendę **TRAININGRAM:\PROG\ SWORD.DSK**, a twoja postać będzie miała w ekwipunku miecz do wykorzystania w dowolnym momencie - wystarczy wcisnąć naraz klawisze odpowiadające za kopnięcie i uderzenie ręką (na PC standardowo oba klawisze myszki). Miecz jest o tyle fajny, że wystarczy parę ciosów, by rozwalić nim Trinity czy Serafina, a dodatkowo radzi on sobie także z wampirami w zamku - nie trzeba ich potem dobijać kołkami.

READBIO.EXE - służy do czytania informacji o twojej postaci. W zależności od tego, czy wybrałeś Ghosta czy Niobe, w katalogu RAM:\BIO znajdziesz plik GHOSTBIO lub NIOBEBIO. Aby go odczytać, wystarczy wpisać READBIO z odpowiednią nazwą pliku, a na ekranie pojawią się statystyki twojej postaci.

HANDSHAKE.EXE - ostatnia z komend odpowiada za połączenie się z innymi statkami tworzącymi flotę sił Syjonu. I choć dwa pierwsze, z którymi spróbujesz się połączyć, będą poza zasięgiem, trzeci będzie wystarczająco blisko, a w dodatku będzie to Logos.

ISKRZENIE Z ISKRĄ

Na pokładzie Logosa twoje połączenie odbierze Spark, z którym będziesz mógł chwilę porozmawiać na dokładnie takiej samej zasadzie jak z Trinity: niezależnie, co powiesz - i tak w końcu dowiesz się o tajemniczym wirusie. Następnie Spark poprosi cię, byś uruchomił program EMP.EXE. Ponieważ dostaniesz w tym momencie dostęp do plików znajdujących się w Logosie, wykonaj komendę **DIR LOGOS:**.

Zobaczysz dwa katalogi (Spark i Art) - program EMP znajdziesz w tym pierwszym (w drugim są tylko pliki graficzne, które zobaczysz po użyciu komendy VIEW), ale gdy spróbujesz go uruchomić (ma to odpalić broń EMP na Logosie), do akcji włączy się Neo i dowiesz się, że był to tylko żart (cha, cha, cha). W zamian dostaniesz jednak niespodziankę, którą będziesz mógł uruchomić na ekranie ładowania gry, a Spark przerwie połączenie i wywali cię z terminala. Ale to już nieistotne, najważniejsze już za tobą!

MŁÓCENIE W MULTI

Prezent, jaki otrzymałeś od Sparka, to tryb multi, w którym będziesz się mógł zmierzyć w walce z innym graczem! Niestety tak to powinno wyglądać i o ile wygląda tak na konsolach (wystarczy tylko podpiąć drugi kontroler), wersja PC póki co ma z tym trybem problemy - nie wiadomo po prostu, jak go uruchomić. W każdym razie (bo w tym czasie mógł się już pojawić odpowiedni patch) aby sobie powalczyć ze znajomym, musisz - prócz tego nieszczęsnego kontrolera - wejść jeszcze na ekran Load, a na samym końcu znajdziesz nowy zapis nazwany Multiplayer.

W trybie tym dostępnych jest siedem aren, a każdej z nich przypisano parę zawodników:

The Subway - Morpheus vs. Agent Smith
The Dojo - Niobe vs.Trinity
The Pit - Seraph vs. Ballard
The Ballroom - Niobe vs. Ghost
The Bedroom - Cujo vs. Vlad
The Atrium - Sewing Woman vs. Janitor
The Alley - Firebird man vs. Police-Car Man

W walkach nie można używać trybu Focus i prawdę powiedziawszy, jest on mocno ograniczony, ale i tak może stanowić niezły przerywnik w ratowaniu świata, zwłaszcza że niektóre pary są baaardzo interesujące!

POGADUSZKA Z PERSEFONĄ

Telefon do niej można znaleźć w zamku, ale gdybyś go przeoczył... aby wysłuchać wiadomości od niej, wystarczy wpisać **DIAL 01 949 555 0101**.

KONSTRUKT TRENINGOWY SPARKA

Kod do niego dostaniesz już po ukończeniu gry dowolną postacią - chyba że ci się spieszy, wtedy poszukaj go poniżej. Gdy załadujesz trening (na ekranie stanów gry) zobaczysz drzwi, z których na początku tylko jedne (czerwone) będą otwarte - drugie (zielone) otworzą się dopiero, kiedy przejdziesz pierwszą część treningu. Polega on na walce, więc na pewno sobie poradzisz.

CHEATY

Do wprowadzania cheatów służy komenda CHEAT. Wystarczy uruchomić tryb Hacking i już można jej używać, podając po niej dowolny z poniższych kodów (aby je wyłączyć, wystarczy je wpisać jeszcze raz):

0034AFFF - wszystkie bronie
FFFFFFF1 - niewidzialność
4516DF45 - wrogowie ciebie nie słyszą
7867F443 - zwiększa szybkość Logosa
1DDF2556 - nieskończona amunicja
69E5D9E4 - nieskończony Focus
7F4DF451 - nieskończone życie
FFF0020A - szybsze odzyskiwanie Focusu
FF00001A - tryb Turbo
BB013FFF - niska grawitacja
312MF451 - jazda taksówką
13D2C77F - dostęp do konstruktu Sparka (dodatkowy poziom - na ekranie stanów gry)
D5C55D1E - dostęp do trybu multi (na ekranie stanów gry - ale ciekawiej robi się to hakując matrycę!)

I to w zasadzie tyle - można wprawdzie jeszcze poszukać po Sieci (tej rzeczywistej), korzystając z adresów zawartych w plikach w katalogu A:\TEXT, ale w chwili obecnej nie wnosi to już do gry niczego nowego.

GATUNEK: AKCJA

Gods And Generals

Kivenkantaja

Gods And Generals powala na kolana. Czym? Swoją ułomnością! Jednak jeszcze kilka takich słabizn, a pomyślę o założeniu „Samoobrony graczy"... Będziemy blokować drogi tak długo, aż deweloperzy zaczną wypuszczać dopracowane gry! (Aha - zapomniałbym: Balcerowicz musi odejść, Endrju na króla!)

1

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PII 500 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Activision Value
Dystrybutor: Activision Value

- ⊕ jesteśmy konfederatem
- ⊖ absurdalne wymagania sprzętowe
- ⊖ beznadziejna oprawa audio-wizualna
- ⊖ zero realizmu
- ⊖ słabe AI komputera
- ⊖ wiele innych

www.godsandgeneralsthegame.com

Gra powstała na bazie filmu pod tym samym tytułem, a wyprodukowanym przez Warner Bros. - o czym świadczą przerywniki filmowe serwowane w dużej ilości pomiędzy bitwami. Swoją drogą, nijak się one mają do „fabuły" gry, więc jedynym rozsądnym wytłumaczeniem ich obecności jest, że gra to taka multimedialna reklama filmu. A może raczej antyreklama, bo ja się nie odważę go oglądnąć. Pewnie od razu przypomniałby mi się koszmar, jakim jest granie w Gods And Generals. W grze wcielamy się w rolę kapitana Armii Konfederacji, niejakiego Jebodiaha (cóż za imię...) Jacobsa.

NOLF + MOHAA = G&G?

Źródeł inspiracji autorów nie musimy daleko szukać. Cały interfejs gry zerżnięto z No One Lives Forever 2, a zasady z Medal Of Honor. Wszystkie menusy, sterowanie, ikonki na ekranie... dosłownie wszystko, co się wiąże z interfejsem - to wypisz wymaluj NOLF 2. Nawet identycznie wyglądający celownik ma taki sam niebieski kolor. Przez jakiś czas zastanawiałem się, czy nie jest to parodia przygód Cate Archer.

Rozgrywkę za to ukradziono z MOHAA - z tym, że akcję gry cofnięto niemal o sto lat wstecz. O ile jednak element gry cooperative świetnie sprawdzał się w MOHAA, tutaj starcie dwóch oddziałów kończy się wielkim chaosem. A już największym burakiem programistów są miejsca, w których „respawnują" się wrogowie. Co za idiota wpadł na pomysł, by zaraz po zabiciu ten sam wróg pojawiał się w środku bitwy? Trochę można się wkurzyć, gdy zabity przed sekundą ukazuje się za twoimi plecami i żga cię bagnetem w... (swoją drogą, w większości przypadków naszymi ofiarami stają się faceci ładujący właśnie muszkiet. A chyba każdy wie, że ładowanie muszkietu trwa dłuższą chwilę, więc w zasadzie co rusz mordujemy bezbronnych Unionistów).

Wymagania, a wizualizacja

Najśmieszniejsze są chyba wymagania sprzętowe. Aby zagrać w najwyższej rozdzielczości, potrzeba procka z giga i GeForce 4!!! Na takim sprzęcie można oglądać prawdziwe cuda, a tymczasem Gods And Generals wygląda tragicznie. Lokacje są surowe, liczba detali została ograniczona do minimum, a to co, znajduje się na poszczególnych lokacjach razi pikselami i kanciastym wyglądem. Do tego dochodzi koszmarne przenikanie przez elementy scenografii.

Jedyna pozytywna rzecz, jaką się da powiedzieć o postaciach występujących w grze - to ich twarze. Wprawdzie wszystkie wyglądają niemal tak samo, ale przynajmniej można je uznać za twarz. Natomiast to, jak postacie wyglądają i jak się poruszają - to temat z całkiem innej bajki. Kojarzą mi się z żołnierzami Armii Czerwonej po zdobyciu hurtowni spirytusu - metylowego.

Szpetnej grafice dorównuje beznadziejna muzyka. Ciągle grany motyw przewodni może doprowadzić gracza do schizofrenii, tym bardziej że wyraźnie słychać, w którym miejscu się ten kawałek kończy, a w którym zaczyna. Nie ma płynnego przejścia, tylko jakieś „cyk" - i wszystko od nowa. Towarzyszą temu beznadziejne sample okrzyków i broni.

Trzymać się z daleka

Naśmiewamy się ze Snajpera czy Niny, ale te gry są dużo lepsze od Gods And Generals!

CZYTELNICY NADESŁALI >>

VETO!

MASZ PRAWO

1. Nie zgodzić się z recenzją danej gry w NAJNOWSZYM CDA.
2. Uzasadnić, dlaczego się nie zgadzasz (maks. 2000 znaków).
3. Przesłać to do nas e-mailem lub na dyskietce.
4. Wszystko, co napiszesz, może być wydrukowane. :)

Neverwinter Nights

Gra nie zasługuje na 10/10. Nawalają animacje, szczególnie przy rozpoczynaniu walki. Wyszukiwanie ścieżek leży i kwiczy, co wyłazi na każdym kroku. System AI jest beznadziejny. Nawigacja jest prymitywna: biegamy od jednego wyjścia z planszy do drugiego, czasem z „przygodami". Nie ma mapy umożliwiającej szybkie przejście do innego obszaru. Nie możemy przechodzić między planszami z różnych rozdziałów. Gwoździem do trumny zaś są bugi, niekiedy uniemożliwiające ukończenie gry (!).

Konwersja zasad D&D3 została zrobiona miernie. Idiotycznym pomysłem jest odradzanie się. W D&D przy wskrzeszaniu mamy 1 poziom lub 1 punkt kondycji (na 1poziomie) w plecy, w NWN tracimy tylko trochę drobnych i śmieszną ilość PD. Kamień teleportacyjny to czkawka po Diablo i zaklęciu Town Portal. Wojownicy i złodzieje nie muszą odpoczywać. To nie Baldur's Gate - a szkoda.

Wprowadzenie pachołków, czyli henchmenów, zrobiono na „odwal się". Ulepszony sprzęt wyciągają z powietrza, a oprócz tego nie potrafią sami zmienić broni. Trzeba im to nakazać przed lub po walce. Najgorsze jest jednak to, że niektóre pułapki wymagają samobójstwa głównej postaci, bo złodziej-fachowiec nie umie ich rozbroić. Kpina.

Wygląd i udźwiękowienie postaci zgrzytają, czego szczytem są drowy-mężczyźni z wąsami. Dźwięki są kiepskie i zrobiłbym lepsze, gdybym mógł. W BG i IWD zrobiłem.

Twórcom magicznych przedmiotów zabrakło inwencji, co widać w wyglądzie np. pancerzy. Zmienili po prostu kolory i podmienili gdzieniegdzie naramienniki. Opisy nie-artefaktów są przesadnie lakoniczne. Używanie przedmiotów dopiero po awansie na dany poziom to bzdura z bajki o wesołym Diablo.

Nie ma też kilku pożytecznych czarów, znanych z BG i D&D. To na pewno nie wina technologii - są w tej grze bardziej efektowne zaklęcia. To lenistwo programistów.

Neverwinter Nights jest ordynarnym hack'n'slashem. Tu się rozmawia toporem.

Tłumaczenie jest takie jak gra - średnie. Jedna z postaci nie ma w ogóle polskiego tłumaczenia, a Aribeth wypowiada dwie kwestie po angielsku. 'Splint mail' i 'banded mail' to jedna „zbroja paskowa". Z szabli znowu jakiś domorosły mądrala zrobił „sejmitar". Co to jest?!

Nie należy się NWN „dyszka", ale mocno wymęczona ósemka. Z której strony by nie patrzył, nowe lepsze Diablo dla niepoznaki urządzone w Forgotten Realms i opatrzone jakąś znośną fabułą - mimo świetnej muzyki, nowego silnika i edytora pozwalającego zrobić własną kampanię.

Bjorn Westlander

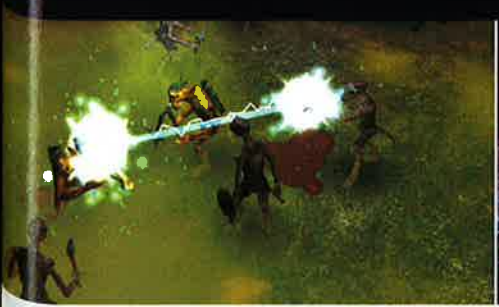
Championship Manager

Nie rozumiem, jak taki zagorzały gracz jak Eld przymknął oko na błędy gry i ocenił ją na 9. CM jest niedopracowane. W wersji finalnej gra jest praktycznie... niegrywalna, co zaowocowało wypuszczeniem patcha w dniu premiery. Wersja oficjalna ma bug, który uniemożliwiał poprawne sortowanie (programiści zaspali?), źle działają filtry wyszukiwania piłkarzy. Rynek transferowy miał sporo błędów (sprzedanie dobrego piłkarza po niskiej cenie było trudne). Engine odpowiadający za rozgrywanie spotkań kuleje. Zdarzają się naprawdę bezsensowne błędy („uciekanie" od piłki, bezsensowne wybicia futbolówki, fatalne błędy bramkarzy). Znowu czekają na nas supergracze. Taktyki oparte na ustawieniu 4-4-2 + Gung Ho sprawiają, że wygranie meczu 8:0 nie jest żadną trudnością.

Parodią zaś stały się patche. Usuwały błędy, ale i... dodawały nowe. Zresztą sam fakt, iż patch EP3 4.0.5 usuwa ponad 100 najróżniejszych usterek, wyjaśnia wiele.

Oprawa audio... CM pod tym względem został daleko z tyłu. Grywalność... owszem na pewno jest, ale nie na długo, bo albo sami się znudzimy, albo po raz n-ty wywali nas do Windows. Zapewne CM stanie się bliskie ideału, tylko przy którym patchu -EP5, EP20...? A jak na razie - to średnia gra, bez dźwięku (ciekawsze odgłosy można usłyszeć za oknem niż w grze) i z coraz to nowymi patchami (bolączka dla modemowców). Oceniając nawet wersję z najnowszym uaktualnieniem - 5-6/10 to maksimum. Bo fakt, że w grze mamy największą bazę piłkarzy, lig, trenerów wcale nie oznacza, że są one dopracowane (bo nie są). Dlatego warto się zastanowić nad wydaniem ponad 130 zł.

Perez



9x ŚMIERĆ

(czyli z zera powstałeś - w ciąg zer się obrócisz...)

Pedigri Janaak

Jak można się domyślić, w rzeczywistości śmierć odbieramy jako mało przyjemną – i zawsze kończy ona żywot w ten sam sposób (cudownych zmartwychwstań nie bierzemy pod uwagę). O ile śmierć rzeczywistej osoby zazwyczaj budzi podobne emocje (bliscy rozpaczają, wrogowie nie posiadają się z radości), sprawa z tą wirtualną ma się nieco inaczej. Jak bardzo różni się ona od tej rzeczywistej? W poniższym tekście postaram się zaklasyfikować różne rodzaje śmierci pod kątem towarzyszących im emocji. Pierwszy rodzaj nierzeczywistej śmierci to...

1 Śmierć efektowna

(czyli „patrz jak się fajnie rozsmarowałem na ścianie!")

Obserwujemy ją w: Soldier of Fortune, Kingpin, Half-life itp.

Śmierć efektowną możemy zaobserwować głównie w grach, w których gracz widzi świat oczami bohatera. O ile w większości tego typu gier wróg najprościej w świecie kończy w kałuży krwi, w niektórych tytułach tego gatunku autorzy pokusili się o dodatkowe uatrakcyjnienie zgonu wrogiej postaci. Half-Life dawał możliwość rozłupywania na kawałki ciał zabitych przy użyciu łomu. W innych grach możliwe było zobaczenie miejsca, w które wróg został trafiony. Autorzy gry Soldier of Fortune II umożliwili graczom zadawanie śmierci z niemal chirurgiczną precyzją oraz robienie wycinanki z głów zabitych ludzi. Z kolei niejakim wytłumaczeniem dla procesu defragmentacji ciał w Quake II była niekiedy uciążliwa zdolność pewnej wrednej istoty do wskrzeszania martwych pobratymców.

Zwykle taka śmierć wywołuje uśmiech na twarzy oprawcy i skłania do wystawienia pochlebnych opinii na temat wyglądu zwłok delikwenta. Następujące słowa kieruję do tych, których uśmiech na widok zmasakrowanego ciała zabitego wroga jest szerszy aniżeli ten na widok dawno niewidzianego kumpla. Wyobraźcie sobie taką sytuację (a przede wszystkim postarajcie się wczuć w sytuację danej osoby) - zabijacie strażnika magazynu i możecie go przeszukać. Odnajdujecie przy nim zdjęcie jego rodziny (dajmy na to, troje roześmianych dzieci i wyraźnie schorowana żona) oraz komórkę, na którą niedawno wysłano SMS o treści „tatusiu, przyjeżdżaj szybko. Kochamy cię". Czy po przeczytaniu równie wzruszającej (a jakże!) wiadomości nadal mielibyście taką satysfakcję z zabijania świadków, przechodniów i ludzi zwyczajnie wykonujących własną

2 Śmierć satysfakcjonująca
(czyli „a masz ty @%$#*!")

Obserwujemy ją w: Counter-Strike'u, Quake III Arena itp.

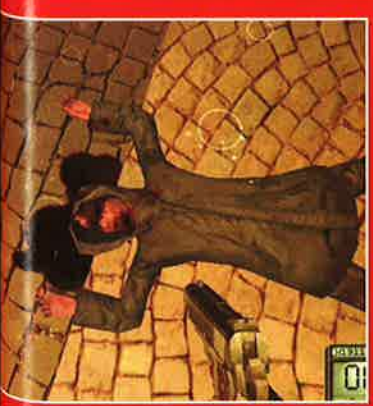
Powyższy rodzaj śmierci jest podobny do poprzedniego, ale dotyczy gier sieciowych. Ten rodzaj śmierci rzadko kiedy wywołuje coś więcej niż tymczasowy gniew, gdyż gracz najczęściej ma możliwość natychmiastowego pojawienia się w grze i zemszczenia się na oprawcy (zakładając, że mu się to uda); również z pozostawionymi przez zabitych przeciwników ciałami jest lepiej niż w poprzednim przypadku - ze względu bowiem na nie nieraz niemałą liczbę graczy, te po prostu „wsiąkają w podłogę". Jak już wspomniałem, osoba nagle pozbawiona prowadzonej postaci, co najwyżej się wkurzy, ponarzeka, a niekiedy sama pośmieje się z tego, co przeciwnik jej wyrządził, jeśli okaże się, że załatwił postać w niecodzienny sposób (np. załatwienie nożem uzbrojonej po zęby postaci, która z jakiegoś względu nie mogła weń trafić albo też poprzez dokonanie ataku samobójczego). Zawsze bohater gracza może być zarówno oprawcą, jak i ofiarą - i wszystkim to odpowiada. Po zgonach, które budzą emocje, przychodzi czas na te, jakie gracza „nie ruszają".

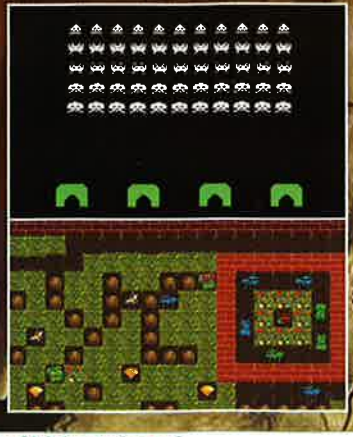
3 Śmierć byle jaka
(czyli - ziewamy sobie)

Obserwujemy ją w: Asteroids, Galaxianie, Bombermanie itd.

Śmierć byle jaka, jak nietrudno się domyślić, ani nie cieszy, ani nie wzrusza (Nobla dam temu, który się popłakał przy rozbijaniu w pył asteroidy w pierwszej z wymienionych gier), a patrzymy na to wszystko z krową obojętnością. Gdyby ktoś w tym względzie się nie zgadzał ze mną (i ma ochotę na obiecanego Nobla), niech się zastanowi, co czuł rozwalając kolejny stateczek w Galaxianie i czy kiedykolwiek próbował się wczuć w rolę UFO-ka siedzącego za sterami owego statku kosmicznego? A Asteroids? Na widok rozwalanych asteroid wzruszyłby się jedynie szanujący się astrobiolog, który dałby sobie głowę uciąć za możliwość uratowania choćby kilku skamieniałych wirusów grypy (które Bóg wie, jak się tam znalazły). Przypominam, że również z zimną krwią unicestwialiśmy baloniki, kropelki i duszki w Bombermanie, których jedynym celem było łażenie po planszy i próbowanie (dosyć nieudolne zresztą) unicestwienia nas.

A tak na marginesie: czy wiecie, że pewna tajlandzka dziewczynka popełniła samobójstwo, bowiem nie mogła przejść Bombermana (a nie było to możliwe, gdyż etapów było nieskończenie wiele)?





pracę? Może raczej skorzystalibyście z gazu usypiającego, paralizatora, ogłuszacza itp. - gdyby była taka możliwość? I bynajmniej nie mam tu na myśli gości, którym kula między oczy należy się bardziej niż głodnemu talerz zupy.

4 Śmierć na wagę złota
(czyli „patrz, co od niego dostałem!")

Obserwujemy ją w: Diablo II

Ten rodzaj śmierci również nie wywołuje współczucia dla pokonanych, a komentarze graczy dotyczą zupełnie czego innego. Śmierć na wagę złota pojawia się właściwie tylko w serii Diablo, a dlaczego tak jest, zaraz wyjaśnię. Każdy, kto grał w Diablo choćby przez chwilę, wie, że przedmioty otrzymywane w zamian za zwycięską walkę generowane są losowo. Dlatego też gracz mógł zabrać się za znacznie mniejszego przeciwnika i liczyć, że znajdzie coś o wiele ciekawszego, aniżeli otrzymałby po zabiciu jakiegoś kolosa. Postać prowadzona przez gracza mogła wokół wyrżnąć niemal wszystko, choć równie dobrze zbiec i zostawić to daleko w tyle. Jednakże chęć podniesienia umiejętności bohatera i dania upustu ciekawości były zawsze silniejsze (pomijając sytuację, kiedy przeciwnik miał jedynie maleńką szansę na „wyplucie" przedmiotu - wtedy gracz o wiele częściej zostawiał go w spokoju). Trudno byłoby znaleźć pozycję, w której zachodzi podobne zjawisko - np. grając po raz drugi w Baldur's Gate'a wiadome było, że ten a ten ma to i to, więc zabijało się go albo nie, zależnie od woli (albo czasem i pamięci). W Diablo - jeśli chodzi o walkę, chodziło głównie o rozwój postaci, gdyż autorzy nie fatygowali się uatrakcyjnić i wydłużyć walki poprzez kontrowanie, uniki, osłanianie się tarczą (co prawda, wrogowie uciekali, ale co to za walka?!).

I właściwie nikogo nie obchodziło, że pająka nr 165 zastąpił po jego śmierci pająk nr 169. Wyzwaniem byli dla gracza bossowie, którzy na całe szczęście nie walczyli już tak schematycznie, jak w przypadku pospolitych przeciwników (ale myśl o ekwipunku, jaki się pojawi po jego pokonaniu, nadal krążyła po głowie - oj, tak!).

Radość na widok kolejnego rodzaju zgonu można porównać do pierwszej z wymienionych śmierci (tej efektownej), ale radość ta jest nieco bardziej humanitarna i niekoniecznie potrzebny jest do tego wypatroszony brzuch...

5 Śmierć zabawna (?)
(czyli „zobacz, jak go poskręcało!")

Obserwujemy ją w: Sniperze, Mortal Kombat IV, Hitmanie, C.I.A. Operative, Falloucie

Nie zliczę tu sytuacji, kiedy to recenzenci nabijali się z „osiągnięć" autorów gier w dziedzinie anatomii, fizjologii, fizyki i Bóg wie, czego jeszcze. Zacznijmy może od niesławnego Snipera, który również ma własny wkład w rozwój nauki zwanej przeze mnie „karykanatomią". Bardzo ciekawy jest fakt, że zabici byli o wiele masywniej zbudowani niż za życia. To, że przeciwnicy biegają w świetle dnia z włączonymi latarkami, również uważam za ubliżanie ludzkiej inteligencji. A już fakt, że zabijani nie otwierają ust, ani nawet nie marszczą brwi z bólu (reagują tak jak w telenowelach brazylijskich, kiedy pewna osoba mówi drugiej „czy wiedziałaś, że Twój ojciec nie żyje?", a ta reaguje na to tak, jakby spytano ją „a sandacza w porach to się dusi?") jest dla mnie zupełnie nie do przyjęcia. Za kamienne twarze oberwie również MK IV - nie wyobrażam sobie, jak można było zachować taką minę, gdy ktoś wyrwałby tej osobie rękę. Natomiast zabici w Hitmanie cieszyli oczy „pięknie" powykręcanymi kończynami i dziwną zdolnością do prześwitywania ciał, kiedy ułożone zostały na stosie.

Wrogowie z C.I.A. Operative również przyczynili się do rozwoju karykanatomii. Arabowie, którzy potrafią ustać o własnych siłach po czterokrotnym postrzeleniu w kolano, czy boss rosyjskiej mafii, który - sądząc po nieskuteczności broni palnej bohatera, ma na głowie kamizelkę kuloodporną, oraz przerażające okrzyki postrzelonych („ojoj!" - by było jasne).

Należy jeszcze wspomnieć o Falloucie i możliwości pozbawienia w nim wroga niemal połowy tułowia po zaledwie kilku ciosach przy użyciu... łomu. Nie należy także zapominać o kwiatkach, takich jak wsiąkanie ciał w podłogę czy przenikanie przez ściany, a nawet przesadna krótkowzroczność i dowiedzenie się o obecności bohatera dopiero po oddaniu kilkakrotnie strzału z bliskiej odległości. Takich przykładów można by wymienić o wiele, wiele więcej.

6 Śmierć wkurzająca
(czyli „no nie!... znowuuuu?!")

Obserwujemy ją w: Diablo II, Wizardry VIII, serii Tomb Raider itd.

Kolejny rodzaj śmierci jest chyba graczom najbliższy. Śmiercią wkurzającą jest zgon bohatera z wyjątkowo głupiej przyczyny, której dało się w jakiś prosty sposób uniknąć. Rozpacz po takiej śmierci pogłębia fakt, że o zapisaniu stanu gry gracz przypomina sobie dopiero po fakcie albo też ponowienie rozgrywki poprzedzone jest trzyminutowym wczytywaniem gry, a to przy licznych zgonach wzbudza w graczu naglą chęć do rzucenia czymś ciężkim w ekran. Przykładem tego niech będzie sytuacja, kiedy w Diablo II postać ginęła (nieraz już któryś raz z kolei), bowiem chwilowy „zwis" gry nie pozwolił jej na czas usunąć się przed nadlatującym pociskiem. Do kategorii śmierci wkurzającej należy również mozolne wybijanie potworów, których zachowanie i kolejność pojawiania się są łatwiejsze w przewidzeniu aniżeli odgadnięcie dwucyfrowego szyfru stworzonego na wzór kodu binarnego. Czasu straconego na takiej walce nie rekompensuje zdobycie jakiegoś tam badziewia czy kilku exp-ów. Taka walka sprowadzała się wyłącznie do żmudnego wybijania wszystkiego, co tylko stawało bohaterowi na drodze. Właśnie za to należą się cięgi grze Wizardry VIII. Z kolei w Fallout Tactics można było niekiedy zaobserwować, jak postać wysłana w celu przeszukania ciała zabitego, mijała cel szerokim łukiem i zatrzymywała się dopiero w następnym pomieszczeniu. Nie byłoby w tym nic strasznego, gdyby nie to, że pomieszczenie to nie zostało jeszcze z wrogów „wyczyszone" - i bohater (a raczej to, co z niego zostało) szybko padał na ziemię z kilogramem ołowiu w ciele.

7 Śmierć obrzydliwa
(czyli „Jezu! Ten gościu musiał być na coś chory!")

Obserwujemy ją w: eee... Cat - a – pult (?) tudzież Postal i w kilku innych gierkach

Od razu zaznaczę, że pojęcie śmierci obrzydliwej jest jak najbardziej względne. Gracze, którzy lubują się w krwawych FPP, raczej nie uważają wirtualnej śmierci za obrzydliwą. Niektórzy dostają rozstroju żołądka, gdy widzą „arcydzieła" anatomii w Soldier of Fortune II. Z kolei starym dewotkom przeszkadza zarówno brutalność bijatyk oraz gier FPP, jak i satanizm w Tetrisie. Dlatego też za przykład wziąłem tę prostą - freewareową gierkę. Zrodziła się ona z pomysłu przemianowania słowa „katapulta" na „KOTopulta". Rozgrywka polega na wbijaniu przechadzających się po planszy kotów do okien i drzwi za pomocą procy. Grze nie miałbym nic do zarzucenia, gdyby nie to, że koty po trafieniu w ścianę, rozlatują się na kawałki, a nieco wyżej - nadziewały się na jeden z czterech haków. Za nadzianie kotów na wszystkie cztery haki gracz otrzymywał, najprościej mówiąc, premię za torturowanie. Nie wiem jak wy, ale ja jestem zupełnie zniesmaczony takim pomysłem...

8 Śmierć z nudów
(czyli „ha! A żryj to! I jeszcze to!")

Obserwujemy ją w: Falloucie, Final Fantasy VII, Revenancie

Śmierć z nudów dotyczy przeciwników, którzy zostali zabici z mało ważnego powodu. W Falloucie co poniektórym poszerzał się uśmiech, gdy likwidowali szczury i psy za pomocą miotacza płomieni lub wyrzutni rakiet. Bywało również, że wyjątkowo zabawnym (przynajmniej wg mnie) :>) zajęciem było wyrzynanie w pień całych osad i podkładanie ładunków wybuchowych pod nogi krów bądź do kieszeni przypadkowych osób. W FFVII zabijało się nawet najsłabszych wrogów czarami dostępnymi dopiero o wiele później. Niekiedy takie wybijanie wszystkiego, co się rusza, było spowodowane ciekawością - w jaki przedmiot można danego potwora przeistoczyć. W Revenancie zabijanie nieporównywalnie słabszych wrogów było miłą odmianą względem monotonnego czekania, aż z powrotem nastanie dzień - w nocy łatwiej było nas zabić i wiele przedmiotów na ziemi można było przeoczyć. Ten rodzaj śmierci podobny jest do tej nr 4 - śmierci na wagę złota - z tym, że z tej tutaj wynika o wiele mniej korzyści.

9 Śmierć piękna
(czyli „nieee, nieeee umieeeeraj!")

Obserwujemy ją w: Final Fantasy VII

Kiedy się zabierałem za ten fragment tekstu, sądziłem, że przykładów będzie tak wiele, że zdołam napisać tylko o kilku i przeproszę za brak wzmianki o reszcie. Tymczasem pozostało mi tylko to drugie, ponieważ nie mogę sobie przypomnieć, by w jakiejkolwiek innej grze wprowadzono mnie w nastrój podobny do tego, gdy po raz pierwszy widziałem śmierć Aeris w FFVII. Oczywiście były takie momenty, kiedy po śmierci jakiejś postaci wpadałem w melancholię, ale jeszcze żadna nie sprawiła, że trwałem w żałobie przez dwa tygodnie i bynajmniej nie byłem w tym przypadku odosobniony. Jeśli zaś, trochę na siłę, starałbym się poszukać innych przykładów, rzekłbym, że są to... Tales of Phantasia i FFVI, znane wyłącznie miłośnikom emulatorów SNES-a. Oczywiście są to raczej osobiste preferencje i na miano „śmierci pięknej" zasługują jej przejawy u zupełnie innych postaci, ale tych przykładów znalazłoby się najprawdopodobniej tyle, ilu „przykładodawców".

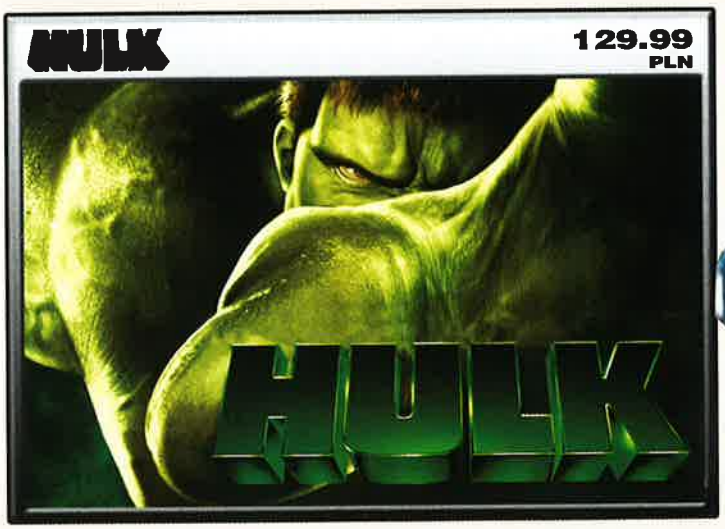
No i to byłoby na tyle. Nie są to oczywiście wszystkie rodzaje śmierci nierzeczywistej, bowiem są jeszcze te rzadziej spotykane i te, o jakich właściwie niewiele daloby się napisać. No i mam nadzieję, że nikt „oświecony" nie będzie się powoływał na ten tekst, pisząc swoją pracę magisterską o szkodliwości gier dla psychiki dzieci, bowiem wówczas naprawdę nie ręczę za siebie...

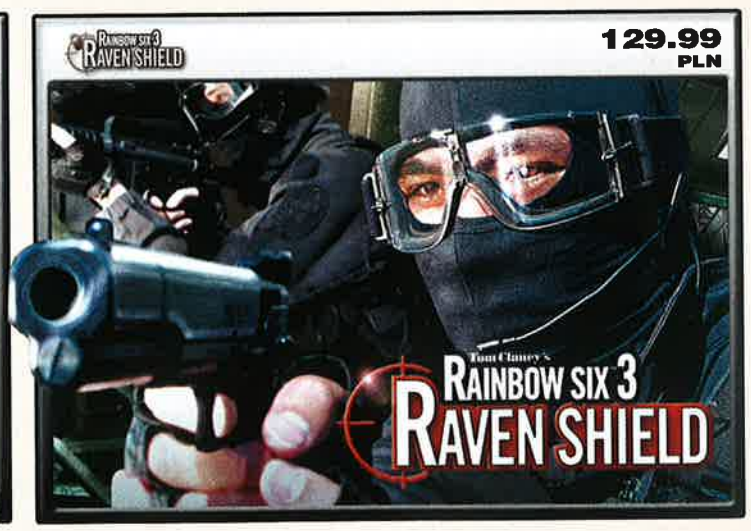
PLAY it

www.mig.pl

MIG pl
multimedia i gry

www.play-it.pl





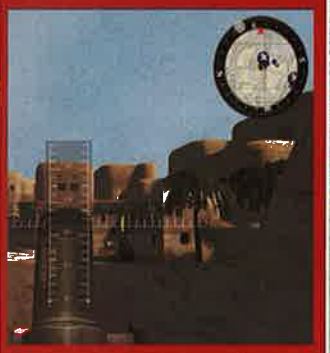
ACTION FPP

SLip, e-mail:slip@cdaction.com.pl

Udało się! Licealny egzamin dojrzałości mam już za sobą. Przede mną jeszcze jeden życiowy, ale mam nadzieję, że i w tym przypadku jakoś sobie poradzę. Tak jak obiecywałem, w tym miesiącu chciałbym zrekompensować ubogą zawartość kącika z poprzedniego wydania CDA. Dziś FPP Action wraca na dwóch stronach i to wypchanych po brzegi. (Aby już nadmiernie nie denerwować DTP-owców, którzy pewnie i tak mieli problem z ulokowaniem tylu znaków na tak skromnej powierzchni, nie pozostaje mi nic innego, jak zaprosić was do czytania.)

NEWS

Enemy Territory wydany!



Przypominam, iż Ememy Territory to samodzielny i całkowicie darmowy produkt przeznaczony wyłącznie do gry sieciowej. Narodził się on z pomysłu stworzenia dodatku do gry Return To Castle Wolfenstein. Ostatecznie zrezygnowano jednak z dołączenia do niego misji dla pojedynczego gracza i udostępniono całkowicie za darmo. Pobierzecie go chociażby ze strony CD-Action (www.cdaction.pl). Na brak serwerów narzekać też nie należy - mały problem może być jedynie z pingiem, ale dotyczy on nie tylko tej gry. Chętnych do zabawy w Enemy Territory zapraszam na serwer CDA, na którym to przy odrobinie szczęścia spotkacie kogoś z redakcji.

Painkiller - oficjalna strona

Uruchomiona została oficjalna strona polskiego shootera, zapowiadanego na zimę bieżącego roku, a noszącego tytuł Painkiller. Wita nas ona ciekawym intrem, a następnie raczy garścią informacji tyczących się Painkillera, downloadem, z którego zassać możemy trailer gry, a także zbiorem obrazków i forum. Jako że gra ma aspiracje odnieść sukces na rynkach zagranicznych, językiem urzędowym strony jest język angielski. Zainteresowanych zapraszam do odwiedzenia witryny

Raven Shield w światowej pajęczynie

Jeśli ktoś rzuci hasło „multiplayerowe FPP-ki", od razu na myśl przychodzą tytuły, takie jak Quake 3 Arena, Unreal Tournalent i jego sequel – UT 2003, czy też Counter-Strike. Jednak sposób gry oferowany przez pierwsze trzy tytuły nie wszystkim odpowiada. Gracze często szukają alternatywy, w której większe znaczenie mają realizm i opanowanie. Inna sprawa, że równie często niemal natychmiast owa realność, a tym samym i większy poziom trudności, bardzo szybko część z tych osób zniechęca. Taką alternatywą może być wspomniany Counter-Strike, ale i gra Rainbow Six 3: Raven Shield, której polską wersję oferuje w cenie 129,99 zł firma Play-It.

MP, SP - co za różnica?!?

O tym, że gra Raven Shield, a konkretnie jej singleplayerowa część, jest godna uwagi, przekonać się mogliście, czytając recenzję w majowym numerze CDA. Dziś dokładniej przyjrzę się trybowi gry wieloosobowej, a ten, w porównaniu do SP, ma sporo znaczących różnic. Jeśli pokonywaliście kampanie z włączonym autocelowaniem, teraz możecie przeżyć lekki szok, gdyż w trybie multi takimi ułatwieniami nikt was nie będzie rozpieszczał. Jednak tryb ten to nie tylko ograniczenia, ale i nowe możliwości, a to chociażby za sprawą dodatkowych akcesoriów, z jakich w nim skorzystamy. Do i tak już wypasionego ekwipunku w MP dołączyły jeszcze trzy zabawki. Fałszywy puls może skutecznie zdezorientować gracza próbującego zlokalizować nas za pomocą czujnika. Urządzenie to całkiem skutecznie spisuje się w roli wabika. Z kolei zakłócacz czujników pulsu - czy to w formie przenośnej, czy stacjonarnej - ma za zadanie obniżyć czujność przeciwnika. Gracz za pomocą takiego czujnika sprawdza przed otwarciem drzwi, czy nikt się za nimi nie znajduje. Urządzenie nic nie wskazuje - gracz rozluźniony otwiera drzwi, a tu niespodzianka i bonus w postaci serii z karabinku wycelowanego prosto w tors.

Jak się bawić, w co się bawić?

W grze dostępne są dwa rodzaje gry wieloosobowej. W jednym z nich nazwanym „Rywalizacja", w którym to przydają się akcesoria opisane wyżej, zmierzymy się w trybach, takich jak „Przetrwanie", „Przetrwanie zespoło-

we", „Bomba", „Zakładnik" i „Pilot". Dwa pierwsze to odpowiedniki znanych wszystkim trybów DM i TDM. Rozgrywka wygląda tutaj jednak zgoła inaczej niż chociażby w UT 2k3. Spotykałem się swego czasu z opiniami, że UT przypomina podchody. Ciekaw jestem, co osoby z takim zdaniem powiedziałyby o Raven Shield. Podczas poruszania się po mapce non stop trzeba zachowywać ostrożność i kontrolować kilka miejsc, w których może się pojawić przeciwnik. Od tego, kto i kogo zauważy wcześniej, zależy zazwyczaj to, kto zdobędzie punkt, a kto będzie mógł jedynie oglądać dalszy przebieg rundy jako widz. Nie ma tu respawnów, a w trakcie rundy korzystać możemy tylko z wyposażenia wybranego przed jej rozpoczęciem. Zwykle jedna celna seria bądź też odpowiednio rzucony granat kończą się tragicznie dla jednego z uczestników gry. Wszystko to po to, aby w jak największym stopniu urealnić rozgrywkę. Z kolei w trybie „Bomba" jedna z drużyn ma za zadanie doprowadzić do wybuchu bomby, team przeciwny zaś robi wszystko, by temu zapobiec. Z podobnym scenariuszem można się zetknąć w SP, tak samo jak ma to miejsce w przypadku trybów „Zakładnik" i „Pilot". W tym pierwszym zadanie jednej z drużyn sprowadza się do odbicia i eskortowania zakładnika do strefy ewakuacji. Podobnie jest w trybie „Pilot", z tą jednak różnicą, że tutaj osobą, którą musimy eskortować, kieruje jeden z graczy wyposażony jedynie w pistolet, podczas gdy w trybie „Zakładnik" eskortujemy postać kierowaną przez komputer.

Jeśli nie możesz z kimś wygrać, przyłącz się do niego!

Drugim z dostępnych w grze rodzajów rozgrywki jest „Współpraca". Tu, wyróżniamy trzy tryby gry. Pierwszym z nich jest „Misja". W trybie tym razem z graczami zgromadzonymi na serwerze rozegramy którąś z misji znanych z SP. Zabawa ta ładnie obrazuje różnicę między sposobem gry bota sterowanego przez komputer a gracza z krwi i kości. Dwa pozostałe tryby – „Eliminacja terrorystów" i „Ratowanie zakładników" - to już tak naprawdę nic odkrywczego, choć zawsze fajnie eliminować terrorystów czy też odbijać zakładników przetrzymywanych przez komputerowych przeciwników we współpracy ze znajomymi.

Czarny orzeł do zielonej żaby, słyszysz mnie?

O ile w trybie „Przetrwania" komunikacja między graczami sprowadza się głównie do pogawędek, o tyle już w pozostałych teamowych trybach odgrywa niebagatelne znaczenie. W tej kwestii nie jesteśmy skazani wyłącznie na standardowe „Say" i „TeamSay", ale dostępne mamy też dwa inne sposoby komunikacji. Pierwszy z nich wykorzystuje przygotowane przez twórców wiadomości głosowe. Co ciekawe, jeśli mamy polską wersję tytułu i gramy na serwerze np. z Brytyjczykiem, w momencie gdy skorzysta on z tego sposoby komunikacji, kierowana przez niego postać przemówi do nas w naszym rodzimym języku. Ot, taki miły detal. A jeśli nawet zniesienie bariery językowej nie pozwoli się nam porozumieć, pozostanie jeszcze pismo obrazkowe. W grze dostępna jest bowiem mapka, na której możemy swobodnie rysować - gdzieś można machnąć kreskę, gdzie indziej postawić znaczek, dzięki któremu nasi kompani będą wiedzieli, że mają bronić tej pozycji itd. Opcja co prawda nie zastąpi komunikacji głosowej, z której korzysta dziś większość klanów, ale jest jak najbardziej ciekawa.

Grać czy nie grać, oto jest pytanie!

Raven Shield nie niesie ze sobą zbyt dużego powiewu świeżości - jest raczej grą, w której obserwujemy rozwój odbywający się w prawidłowym kierunku. Nie jest to też niewątpliwie gra dla mas. Nieraz widzi się na serwerze ludzi, którzy po kilku rundach zakończonych śmiercią w pierwszej minucie i z zerowym kontem zniechęcają się i rezygnują z gry. Na tym prostym przykładzie widać, że jest to gra trudna, ale z drugiej strony, jeśli już ją opanujemy, zwycięstwa odnoszone w trybie MP przyniosą niewiarygodnie dużo satysfakcji. Jednak jeśli czujesz, że twój żywioł to zdobywanie kilkunastu fragów na minutę, raczej nie inwestuj pieniędzy w tę grę. To tytuł dla graczy lubiących się zmagać z trudami dużej dawki realizmu i im właśnie produkt ten, szczególnie w jego multiplayerowym wydaniu, mogę spokojnie polecić. GTA

NEWS

pod adresem http://www.painkillergame.com/.

Will Rock - dostępny

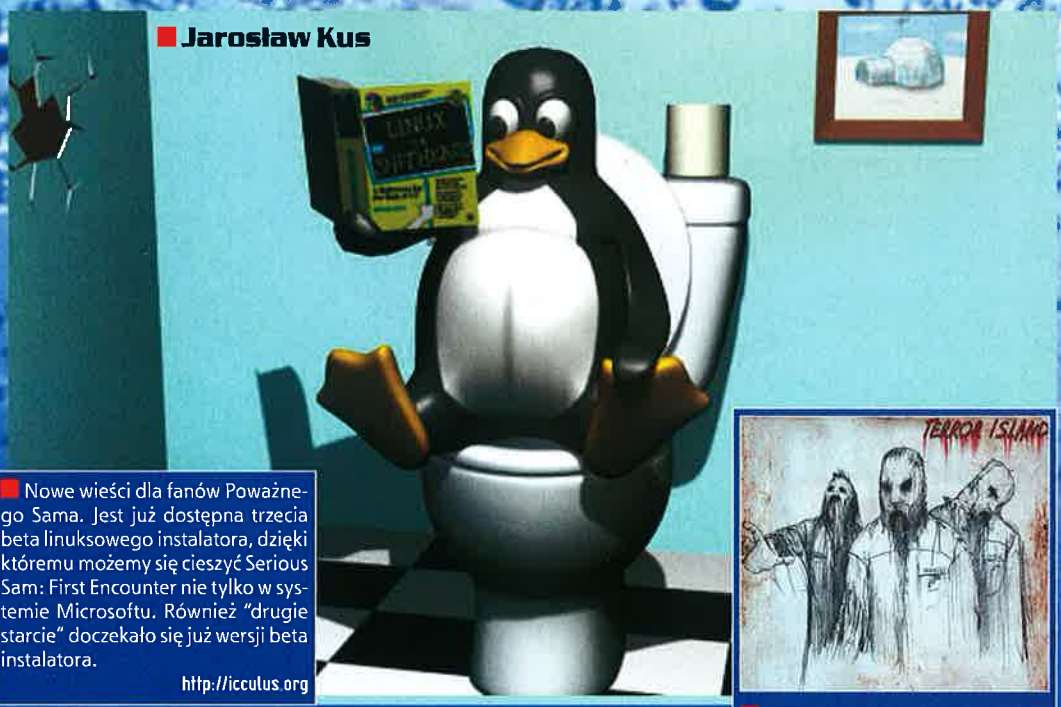
W momencie gdy to piszę, na zachodzie dostępna jest już gra Will Rock, która jest łudząco podobna do znanego wszystkim Serious Sama, a na moim biurku leży już angielski review. Niestety otrzymałem go tuż przed oddaniem tego numeru kącika, więc podzielę się z wami tylko pierwszymi wrażeniami. Gra ma spore wymagania sprzętowe, a to za sprawą olbrzymich lokacji. Sama rozgrywka rzeczywiście łudząco przypomina Serious Sama, choć bynajmniej na początku rozgrywki nie spotkałem się z tak dużymi zgrajami oponentów, jak miało to miejsce w SS. Przeciwnicy nie grzeszą inteligencją i pchają się pod lufę aż miło. Ot, gra, którą uruchamia się po to, aby pograć krótszą lub dłuższą chwilkę i nieco się rozerwać. Na koniec jeszcze opis jednego z ciekawszych napotkanych przeze mnie przeciwników - gdy go zabijemy, rozpada się na kilka kawałków, a z dwóch spośród nich odradzają się nieco mniejsze szkaradztwa. Jak dla mnie, bardzo fajny pomysł. Aha, byłbym zapomniał. Na kolana powaliła mnie muzyka przygrywająca podczas grzebania w menu. Dodatkowym plusem jest to, że jest ona zapisana w mp3.

Wolny etat w FPP MegaZinie

Pilnie poszukujemy osób, które zastąpiłyby KoVaLa, czyli kogoś, kto byłby odpowiedzialny za przygotowanie oprawy graficznej i skład numeru FPPMZ. Mile widziane 2 w 1. Zainteresowanych proszę o kontakt na mail slip@cdaction.pl.

Kącik gier na LINUKSa

Jarosław Kus



Dobra wiadomość dla miłośników gier logicznych - Pyrogon wydał właśnie kolejną wersję MahJonga. Nowa edycja chińskiej łamigłówki nęci przede wszystkim ładną grafiką, dźwiękiem i muzyką oraz koncepcją artystyczną. Wersję demo, również dla Linuksa, można pobrać ze strony producenta.

http://pyrogon.com

Ukazała się nowa wersja FreeCrafta oznaczona numerkiem 1.18. Ten open-source'owy projekt ma na celu umożliwienie graczom spod znaku pingwina uruchomienie Warcraft II. Ale jeżeli nie masz egzemplarza Warcrafta, nie wpadaj w rozpacz. Powstaje bowiem linuksowy klon wybitnego RPG FcMP (FreeCraft Media Projekt). Co ciekawe, prace prowadzone w ramach tego projektu idą w dwóch kierunkach. FcMP WC2 ma na celu stworzenie gry do złudzenia przypominającej, fabułą i wyglądem, oryginalny produkt Blizzarda. Z kolei FcMP Fantasy Edition, znajdująca się obecnie w bardzo wczesnej fazie projektowania, ma być zupełnie nowym eRTeEsem. Wracając zaś do FreeCrafta, najistotniejsze nowości w wersji 1.18 to możliwość zapisywania i wczytywania stanów gry, dyplomacja, powtórki, automatyczne rzucanie zaklęć, poprawiony multiplayer, a także możliwość toczenia multiplayerowych pojedynków Warcraft II vs. FcMP.

http://www.freecraft.org

The XFree86 Project, Inc.

Ukazała się nowa wersja open-sourceowej implementacji środowiska X-window, czyli Xfree86 4.3.0. Z najważniejszych, nie tylko dla graczy, nowości dodano: wsparcie 3D dla chipsetów Radeon 8500, 9000, 9100 i M9, obsługę i810 dla różnych chipsetów, a także obsługę układów nForce, GeForce4 i GeForceFX. Pakiet możecie znaleźć pod adresem:

ftp://ftp.xfree86.org/pub/XFree86/4.3.0/

http://www.linuxgames.com

Nowe wieści dla fanów Poważnego Sama. Jest już dostępna trzecia beta linuksowego instalatora, dzięki któremu możemy się cieszyć Serious Sam: First Encounter nie tylko w systemie Microsoftu. Również "drugie starcie" doczekało się już wersji beta instalatora.

http://icculus.org

Wielu z was chciałoby posmakować Pingwina (wszelkie skojarzenia kulinarne niewskazane), ale boicie się, że w trakcie instalacji zdezorganizujecie dysk twardy? Żaden problem, wystarczy zassać z Internetu specjalnie przygotowaną dystrybucję Linuksa w postaci pliku ISO, wypalić płytę CD i... już. Teraz tylko wystartować komputer i mamy Linuks z pudełka (out of box), który rozpozna i skonfiguruje wasz sprzęt, a następnie pozwoli uruchomić żądaną aplikację. Jeżeli znudzi się wam zabawa alternatywnym systemem operacyjnym, wyjmujecie płytę i resetujcie komputer. Z myślą o graczach przygotowano ostatnio dwie takie dystrybucje. Pierwsza z nich to oparty na Debianie (Woody) LinuxOnConsole. Do jego działania potrzebny jest minimum Pentium II lub AMD K6, karta graficzna z OpenGl i karta dźwiękowa obsługiwana przez sterowniki ALSA. Wśród gier dostarczanych z systemem znajdują się m.in. Tux Racer, Armagetron, Flight Gear i Quake Forge. LinuxOnConsole dysponuje również ciekawą możliwością emulacji gier przeznaczonych dla PlayStation. Ostatnio ukazała się wersja 0.3, a alternatywną propozycją jest spokrewniona z Knopiksem dystrybucja Morphix. Developerzy przygotowali kilka jej mutacji, a jedną z nich jest oczywiście Morphix Game. Na płycie znajdziecie gotowe do uruchomienia: demo Quake III Arena, demo Unreal Tournament 2k3, Freeciv (opensourceowy klon Cywilizacji) czy też Freecraft.

http://linuxconsole.tuxfamily.org
http://morphix.sourceforge.net

Jak dowiadujemy się z oficjalnej strony Rune'a, do tej pory sprzedano ponad 270 tys. egzemplarzy tej gry, z czego połowa przypada na Europę (reszta to oczywiście Stany Zjednoczone oraz w mniejszych ilościach - Brazylia, Japonia, Australia). Niestety tylko ok. 1000 egzemplarzy to wersja linuksowa. Liczba ta z pewnością rozczarowuje, zwłaszcza jeżeli wziąć pod uwagę, że poprzednie produkcje zasłużonej dla Linuksa firmy Loki Games cieszyły się o wiele większym uznaniem nabywców.

http://www.runegame.com/

Okazuje się najwyraźniej, że moda na survival horror nie przemija. Oto firma Grizzly Team zapowiedziała wydanie gry reprezentującej ten "przerażający" gatunek gier, noszącej znamienny tytuł Terror Island. Co ciekawe, autorzy planują wydanie gry nie tylko na konsole (PS2 i Xbox) i PC reprezentowany przez Windows, ale zamierzają wypuścić również edycję pod Linuks. Niestety o samej fabule nie wiadomo zbyt wiele, choć można się domyślać, że będzie strasznie (jak to zazwyczaj w horrorach bywa). Na stronie producenta na razie znajdziemy jedynie kilkanaście screenshotów (z których część prezentujemy) i informacji technicznych. Jeżeli chodzi o najbardziej interesującą wersję gry (działającą w Linuksie), będzie ona obsługiwać między innymi OpenGL, Glide3x i DGA. Wszystkich zainteresowanych tematem, a także znających język Moliera, odsyłamy na stronę internetową gry.

http://www.grizzly-team.com

Pogłoski o zakupie przez Microsoft zasłużonej "wylęgarni RPG-ów", czyli firmy Bioware, okazały się, podobnie jak swego czasu pogłoski o śmierci Marka Twaina, mocno przesadzone (przynajmniej na razie). Brać linuksowa odetchnęła z ulgą, jako że taki właśnie bieg wypadków postawiłby z pewnością pod znakiem zapytania pojawienie się linuksowego klienta jednego z "wielkiej trójcy" RPG-ów ostatniego roku, czyli Neverwinter Nights. Przypomnijmy, że początkowo Bioware planowało wypuszczenie NN nie tylko pod Windows, ale również pod MacOS i Linuks.

http://www.linuxgames.com/

Wśród wielu primaaprilisowych wiadomości ta jedna szczęśliwie okazała się prawdziwa – Duke Nukem wyszedł na wolność. Firma 3D Realms postanowiła opublikować na licencji GPL kod źródłowy gry Duke Nukem 3D. Oznacza to, że teraz jak grzyby po deszczu powinny się pojawiać przeróżne rozszerzenia, a co najważniejsze: może wreszcie doczekamy się linuksowej implementacji "atomowego księcia".

http://www.3drealms.com

Według informacji zaczerpniętych z forum dyskusyjnego S2 Games wynika, że w pudełku z windowsową wersją gry zatytułowaną Savage: The Battle of Nevreth znajdziecie również port linuksowy, a informacja o Linuksie jako jednej z platform, na które będzie dostępna gra, znajdzie się zarówno na opakowaniu, jak i w materiałach promocyjnych. Przypomnijmy, że Savage jest określana przez autorów mianem real time strategy shootera umiejscowionego w realiach świata fantasy. Gracze mają otrzymać możliwość cieszenia się rozgrywką online w zupełnie niespotykanym wcześniej zakresie. Czy S2 Games nie rzuca słów na wiatr, będziecie mieli okazję przekonać się o tym już w lipcu tego roku.

http://www.linuxgames.com

Dzięki TuxGames, firmie, która stara się dostarczać linuksowym graczom jak najlepsze gry po jak najniższych cenach, możemy śledzić aktualnie 10 najlepiej sprzedających się gier. A tak oto w notowaniu z 7 maja 2003 roku prezentuje się Top 10:

1. Majesty Gold
2. Creatures Internet Edition
3. Civilization: Call to Power
4. Descent 3
5. Neverwinter Nights
6. Postal Plus
7. Unreal Tournament
8. Conquest of Elysium II
9. Mindrover
10. Return to Castle Wolfenstein

Natomiast pierwsza 10 wszech czasów, czyli od momentu powstania TuxGames, wygląda następująco:

1. Alpha Centauri
2. Tribes 2
3. Return To Castle Wolfenstein
4. Unreal Tournament
5. Jagged Alliance 2
6. Unreal Tournament 2003
7. Kohan: Immortal Sovereigns
8. Quake III Arena
9. Sim City 3000
10. Descent 3

http://www.tuxgames.com

Kolejna wiadomość, a raczej dwie – dobra i zła, dla miłośników "atomowego księcia". Minął zaledwie dzień od opublikowania kodu źródłowego DukeNukem 3D, a już doczekaliśmy się linuksowego portu gry. Wprawdzie - jak to na początku bywa, parę rzeczy należy jeszcze dopracować, ale fakt pozostaje faktem: Duke Nukem 3D wreszcie (oficjalnie) chodzi pod Linuksem, a długich siedem lat oczekiwania przeszło już do historii (sami

oceńcie, czy opłacało się tyle czekać). I to jest ta dobra wiadomość. Bo ta zła, przynajmniej dla części czytelników CDA, jest taka: do pełni szczęścia potrzebny będzie Duke Nukem 3D Atomic Edition, a więc ci wszyscy, którzy zdobyli "księcia" z Cover CD CDA, prawdopodobnie będą musieli jeszcze poczekać (ale przecież fani Duke'a czekanie mają we krwi).

http://www.iculus.org/duke3d/

„D" jak dewastować i „d" jak dobra - wiadomość. A dewastacji będziemy się teraz oddawać pod sztandarami ze znakiem pingwina. Nie przebrzmiały jeszcze fanfary obwieszczające polską premierę Devastation, a już do bram załomotał kolejny posłaniec, drąc się w niebogłosy i żądając audiencji. Poczęstowaliśmy go ołowiem i gorącą kaszą. Lecz wcześniej zdążył wyjąkać, że oto przesławny Icculus wypuścił linuksowy port Devastation. Póki co instalacji gry dokonać musimy w Win-

dows, ale to dopiero wersja beta1, więc z czasem ta niedogodność zostanie zapewne wyeliminowana. Oczywiście do pełni szczęścia potrzebujemy srebrzystego krążka z polimerów zwanego płytą CD z grą, a także numeru CD Key.

http://icculus.org/

Dobra wiadomość dla wszystkich posiadaczy kart graficznych firmy Nvidia. Nowe sterowniki oznaczone numerem 1.0-4363 oferują między innymi obsługę GeForce'ówFX. Sterowniki, podobnie jak w poprzedniej wersji, wyposażono w instalator, który wykrywa rodzaj zainstalowanego systemu, wersję kernela oraz konfiguruje system w celu uzyskania jak najlepszych wydajności i stabilności. Szkoda, że nie potrafi parzyć kawy...

http://www.nvidia.com

Ukazała się nowa wersja linuksowego serwera przeznaczonego do obsługi gry BattleField 1942. Dalsze prace nad tym przedsięwzięciem będą kontynuowane pod szyldem DICE.

http://www.dice.se

WineX, rozszerzona o funkcjonalność windowsowych bibliotek DirectX "mutacja" projektu Wine (Wine Is Not Emulator) tworzonego z myślą o uruchamianiu windawsowych aplikacji w środowisku linuksowym, doczekała się właśnie numeru 3. Teraz możemy cieszyć się poprawioną kompatybilnością z DirectX 8, a także obsługą sprzętową vertex shaderów. Autorzy chwalą się, że w nowym WineX bez żadnych problemów działają gry, takie jak SimCity 4, BattleField 1942, Dungeon Siege i Medal Of Honor: Allied Assault. Aby ułatwić obsługę gier, dodano również nowy interfejs o nazwie Point2Play.

http://www.transgaming.com

Kod źródłowy Dooma został opublikowany w roku 1997, co pozwoliło m.in. na opracowanie wersji tej gry pracujących pod Linuksem. Niestety aby w pełni cieszyć się rozgrywką, potrzebowaliśmy oryginalnej kopii gry. Na szczęście wymóg ten zdaje się odchodzić w przeszłość. Oto programiści zgromadzeni wokół projektu Freedoom zakomunikowali o zakończeniu pierwszego etapu prac nad darmową wersją Dooma. Szerokiej rzeszy użytkowników udostępniono alternatywę dla oryginalnego pliku: doom2.wad. Oczywiście konieczność respektowania praw autorskich nie pozwoliła na dokładne odtworzenie oryginału, stąd też niektóre elementy opracowano od nowa, oczywiście z zachowaniem odpowiedniego klimatu, np. zamiast dobrze znanych, usłyszymy zupełnie nowe motywy muzyczne. Wprawdzie alternatywny Doom 2 nie jest jeszcze gotowy w stu procentach (np. poziomy odtworzono w ok. 40%, a grafikę w prawie 90%), ale jest już skończony w stopniu pozwalającym cieszyć się rozgrywką. Trwają też prace nad stworzeniem odpowiednika shareware'owego epizodu pierwszego Dooma, który ma w przyszłości posłużyć jako baza do wykreowania całej "jedynki".

http://freedom.sourceforge.net

Gdy czytacie te słowa, zima jest już odległym mroźnym wspomnieniem, a letnie upały dają się wam, i waszym komputerom, we znaki. Aby was trochę ochłodzić, kilka słów o białym szaleństwie. Tym razem dzięki developerom z Bongfish do zabawy dostaniecie wirtualną deskę snowbordową. Wśród innych snowbordowych zręcznościówek Stoked Rider ma się wyróżniać nie tylko tym, że w grze wcielimy się w Tommy Brunnera, jednego z mistrzów tej dyscypliny, ale również zastosowaniem techniki cell shading i dostępnością tytułu nie tylko pod Windows, bo i na Mac i przede wszystkim - pod Linuksemem. Wiadomo, że Stocked Rider ma ujrzeć światło dzienne jeszcze w tym roku.

http://www.stokedrider.com

Wakacyjny Luz!

Ogłoszenia prasowe

Kto dawał ogłoszenie prasowe, ten wie, jak trudno w stosunkowo niewielu płatnych słowach cokolwiek zareklamować. Poniżej - jak sobie z tym radzą Amerykanie.

*Zaginął mały pudelek. Nagroda. Wysterylizowany. Jak członek rodziny.
*Specjalność dnia: indyk $2,35, wołowina $2,25, dzieci $2,00.
*Teraz masz szansę przekłuć sobie uszy i zabrać dodatkową parę do domu!
*Mam kilka pięknych sukienek od babci w dobrym stanie.
*My nie drzemy twoich ubrań w pralce. My robimy to ręcznie!
*Na sprzedaż: pies, je wszystko, bardzo lubi dzieci.
*Cmentarz. Szczycimy się takimi osobami jak Moliere, Jean de la Fontaine i Szopen.
*Do sprzedania: antyczne biurko dla kobiety, z grubymi nogami i dużymi szufladami.
*Hotel posiada kręgielnię, kort tenisowy, wygodne łóżka i inne fizyczne rozrywki.
*Pończochy Sheer. Zaprojektowane do pięknych sukienek, ale tak doskonałe, że większość kobiet nie nosi nic innego.
*Dzięki nam będziesz mieć ciało, które starczy ci do śmierci, a nawet dłużej.
*Używane samochody: po co masz jechać gdzieś indziej dać się oszukać? Przyjedź do nas!
*Zatrudnię: mężczyznę do byka, który nie pali i nie pije.
*Serwis samochodowy. Za darmo przyholujemy twoje auto. Przyjdź do nas, a nigdzie indziej już nie pojedziesz.
*Jesteś analfabetą? Napisz do nas już dziś!
*Zatrudnię: wdowa z dziećmi w wieku szkolnym zatrudni kogoś do pomocy domowych. Musi być zdolny pomóc w rozwijaniu się rodziny.
*Miseczka do mieszania tak zaprojektowana, aby zadowolić każdego kucharza. Okrągły spód dla lepszego ubijania.
*Copółroczna wyprzedaż bożonarodzeniowa!
*Zatrudnię mężczyznę do pracy w fabryce dynamitu. Musi lubić podróże.

Australia - dziwny kraj

Macie tu autentyczne pytania (i odpowiedzi), jakie dotarły do australijskich biur podróży z USA i innych krajów.

Pyt: Czy u was padają deszcze? Nigdy nie widziałem w TV, by u was padało. Jak zatem rośliny dają sobie radę?
Odp: Tak prawdę mówiąc, importujemy wszystkie rośliny, a potem siadamy dookoła nich i patrzymy, jak usychają.

Pyt: Czy można u was zobaczyć kangury na ulicach?
Odp: To zależy, jak wiele wypijesz.

Pyt: Chciałbym przejść z Perth do Sydney. Czy mogę kierować się torami kolejowymi?
Odp: Jasne. To tylko 5000 km. Weź dużo wody.

Pyt: Czy w Australii są bankomaty?
Odp: Kiedy umarł twój ostatni niewolnik?

Pyt: Czy możecie mi coś powiedzieć o wyścigach hipopotamów w Australii?
Odp: Af-ry-ka to taki duży trójkąt na południe od Europy. Au-stra-lia to taka duża wyspa pośrodku Pacyfi... Nieważne. Wyścigi hipopotamów odbywają się w każdą wtorkową noc na King's Cross. Kibicuje się na golasa.

Pyt: Gdzie w Australii jest północ?
Odp: Popatrz tam, gdzie zachodzi słońce - i odwróć się w lewo o 90 stopni. Jeśli nie potrafisz znaleźć słońca, służymy dokładniejszymi informacjami.

Pyt: Kiedy występuje u was Wiedeński Chór Chłopięcy?
Odp: Au-stria to taki mały kraj graniczący z Niemc... Nieważne. Chór występuje zaraz po zakończeniu wyścigów hipopotamów na King's Cross. Słuchamy ich na golasa.

Pyt: Czy macie w Australii perfumy?
Odp: Nie, bo MY nie śmierdzimy.

Pyt: Czy możecie mi podać, w których rejonach Tasmanii ilość kobiet jest dużo mniejsza niż mężczyzn?
Odp: W większości klubów dla gejów.

Pyt: Czy obchodzicie w Australii święta Bożego Narodzenia?
Odp: Tak, ale tylko 24 i 25 grudnia.

Pyt: Czy występują u was „pszczoły-mordercy"?
Odp: Nie, ale z chęcią sprowadzimy je dla pana.

Pyt: Czy w supermarketach macie mleko?
Odp: Ależ skąd, jesteśmy mięsożercami. Mleko jest u nas zakazane.

Pyt: Czy mógł będę porozmawiać po angielski w Australii?
Odp: Jasne. O ile opanujesz ten język.

Jak zarobić w USA?

Wyłudzanie odszkodowań - to jeden z amerykańskich sportów narodowych. Autorzy najgłupszych pozwów sądowych mają szanse na wyróżnienia Stella Awards przyznawane przez internautów. Nazwa nagrody upamiętnia wyczyn 81-letniej Stelli Liebeck, która wydusiła od firmy McDonalds odszkodowanie w wysokości 2,9 mln dolarów po tym, jak sama oblała się gorącą kawą - a przecież nigdzie nie było ostrzeżeń, że gorąca kawa może poparzyć...

Oto niektóre kandydatury zgłoszone do wyróżnienia w tym roku:

1. Kathleen Robertson z Austin w Teksasie otrzymała 780 tys. dol. odszkodowania, bo złamała sobie nogę w kostce, gdy potknęła się w sklepie meblowym. Traf chciał, że akurat biegała po całym pomieszczeniu, chcąc złapać własnego niesfornego synka.

2. 19-letni Carl Truman z Los Angeles otrzymał odszkodowanie w wysokości 74 tys. dol. plus zwrot kosztów leczenia. Powód? Jego sąsiad przejechał mu po ręce, gdy odjeżdżał spod domu własną hondą accord. Sędziom nie przeszkadzało, że nieszczęśnik próbował wówczas ukraść felgi z samochodu.

3. Terrence Dickson z Bristolu w stanie Pensylwania otrzymał 500 tys. dol. odszkodowania od firmy ubezpieczeniowej, gdyż spędził osiem dni zamknięty we własnym garażu. Poszkodowany wszedł doń z domu i zatrzasnął za sobą drzwi. Poniewczasie zorientował się, że nie będzie mógł wyjść, bo drugie drzwi zepsuły się. Jego rodzina przebywała w tym czasie na wakacjach. Pechowiec przeżył, pijąc pepsi i jedząc karmę dla psów.

4. Właściciel pewnej restauracji w Filadelfii musiał wypłacić 113 500 dol. pannie Amber Carson, która poślizgnęła się na rozlanym napoju gazowanym i złamała kość ogonową. Sędziowie nie uwzględnili faktu, że dziewczyna sama wylała płyn, gdy w czasie kłótni chlusnęła nim w przyjaciela.

5. Klara Walton z Claymont w stanie Delaware otrzymała od właściciela nocnego lokalu odszkodowanie w wysokości 12 tys. dol. oraz zwrot kosztów zabiegu dentystycznego. Klientka wybiła sobie dwa zęby podczas próby ucieczki przez okno z toalety, aby uniknąć opłaty za wstęp.

6. Merv Grazinski z Oklahoma City kupił wóz kempingowy. Podczas powrotu do domu postanowił zaparzyć sobie kawę - wypuścił z rąk kierownicę i ruszył do środka pojazdu. Pędzący z prędkością 110 km/h camper wypadł z drogi. Pan Grazinski otrzymał od producenta odszkodowanie w wysokości 1,75 mln dolarów oraz nowy samochód. Uzasadnienie? W instrukcji obsługi nie napisano, że w czasie jazdy nie należy zdejmować rąk z kierownicy.

Infolinia w szpitalach

Nasze szpitale mają być wyposażone m.in. w nowe komputerowe systemy obsługi pacjentów przez telefon – urządzenia są cholernie drogie i są w stanie obsłużyć każdego pacjenta według indywidualnych potrzeb. Po dodzwonieniu się do szpitala brzmieć to będzie mniej więcej tak:

Dzień dobry, miło nam Cię powitać w naszej szpitalnej infolinii.

Jeśli masz niezrównoważone odruchy – wciśnij gwałtownie 1.

Jeśli jesteś niezdolny do podejmowania poważnych decyzji – poproś kogoś, by wcisnął za ciebie 2.

Jeśli masz zaburzenia osobowości – wciśnij 3, 4, 5 i 6.

Jeśli jesteś paranoikiem – nie wciskaj niczego. Wiemy, kim jesteś i nie rozłączaj się, byśmy cię mogli namierzyć.

Jeśli masz przywidzenia – wciśnij 7, a zostaniesz natychmiast teleportowany na statek-matkę.

Jeśli jesteś schizofrenikiem – słuchaj uważnie, a cichutki głos powie ci dokładnie, jaki numer wcisnąć.

Jeśli jesteś w depresji – nie wciskaj niczego. I tak nikt nie odpowie.

Jeśli masz dysleksję, wciśnij 24956 30234542554.

Jeśli jesteś erotomanem – wciśnij 69.

Jeśli masz nerwicę – wciskaj te cholerne guziki tak długo, aż ktoś podniesie tę pieprzoną słuchawkę.

Jeśli cierpisz na amnezję – wciśnij 8 i podaj: imię, nazwisko, numer telefonu, adres, datę urodzenia, numer ubezpieczenia oraz nazwisko panieńskie matki twojej pokojówki.

Jeśli masz problemy ze słuchem – wiadomość zostaw po sygnale albo przed sygnałem, albo nawet w jego trakcie. Proszę, poczekaj na sygnał.

Jeśli masz sklerozę – wciśnij 9.
Jeśli masz sklerozę – wciśnij 9.
Jeśli masz sklerozę – wciśnij 9.
Jeśli masz sklerozę – wciśnij 9.

Jeśli masz niską samoocenę, natychmiast się rozłącz. Wszyscy operatorzy są zbyt zajęci, by teraz z tobą rozmawiać...

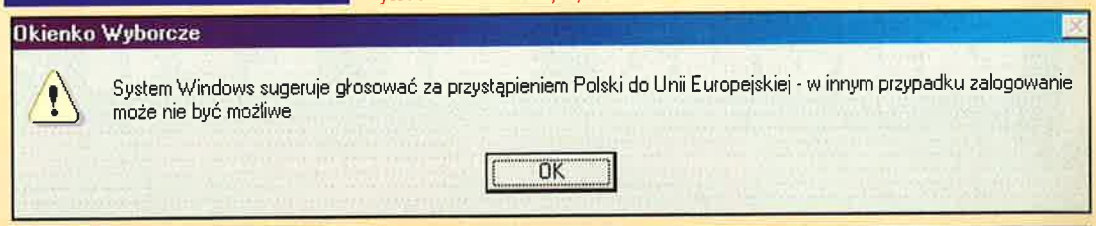
Uwaga na narciarzy!

W Lublinie, w jednym z 11-piętrowych bloków młodzież urządziła prywatkę sylwestrową. Gdy zaszumiało im w głowach, z powodu tęsknoty za górami i białym szaleństwem postanowili zrobić zjazd alpejski po schodach klatki. Pech chciał, że w trakcie szusowania jeden z uczestników zabawy wjechał na jakąś babcię, która akurat napatoczyła się w poszukiwaniu sprawców tego okropnego hałasu. Poważna kontuzja, po babcię przyjechała karetka. Całej sprawie jednak smaczku dodał fakt, że babcię wzięto na obserwację psychiatryczną, bo... powiedziała, że na schodach przejechał ją narciarz!

Dlaczego w Polsce nie ma terrorystów?

...to - wbrew pozorom - bardzo proste, mianowicie:

1. Jesteśmy krajem demokratycznym, z tradycjami itp., więc jakakolwiek grupka obcokrajowców, zwłaszcza pochodzenia arabskiego, od razu wpadłaby w oko naszym obrońcom czystości rasy w trój-(i więcej)paskowych mundurkach - w efekcie każdy terrorysta boi się naszych dresów bardziej niż oddziałów SWAT.
2. Kwestia porzucania teczek czy samochodów-pułapek w ogóle nie wchodzi w naszym kraju w grę. Teczka pozostawiona nawet przy kiosku z gazetami po chwili zmienia właściciela, podobnie samochód w niektórych dzielnicach. Co najwyżej udałoby się w ten sposób jakąś „dziuplę" wysadzić, a to przecież nie jest działanie terrorystyczne.
3. Kwestia samolotów - tu też jesteśmy bezpieczni. Jedynym większym budynkiem jest Pałac Kultury, a i tak znając mentalność co poniektórych - terroryści mogą założyć, że po zburzeniu powiemy, iż to było w planie w ramach dekomunizacji. Z bombą na pokład też nie da rady - bagaż pewnie się zgubi i poleci w dowolnym innym kierunku, a przecież nie będą czatować na wiadomości, gdzie wybuchła ich bomba.
4. Poza tym wysadzenie tutaj czegokolwiek jest zupełnie bez sensu - wszyscy potencjalni wrogowie się ucieszą, na czele z Izraelem, a sprawianie przyjemności Izraelczykom na pewno nie jest celem terrorystów...



Opowieści Mr Jediego (4)

Paszcza do zębów

Wakacje są bardzo fajne. Można się wysmarować smalcem babuni (tylko dwie kalorie!), smażyć na plaży, potem się trochę rozerwać z rekinami, a ponadto można nie robić nic - tylko leżeć, spać i płacić rachunki. Czyż to nie cudowne? No, niespecjalnie, bo wypoczywać też trzeba umieć. Dżordż co prawda nie ma z tym problemu, bo regularnie uprawia jogę w kisielu malinowym - no, ale nie każdy ma taki talent jak on, w końcu rzadko kto potrafi zjeść pizzę przez słomkę. A trzeba przyznać, że to jest trudniejsze nawet od przełknięcia naszych przepysznych hamburgerów (słona tłusta makulatura, przełożona słoną tłustą makulaturą).

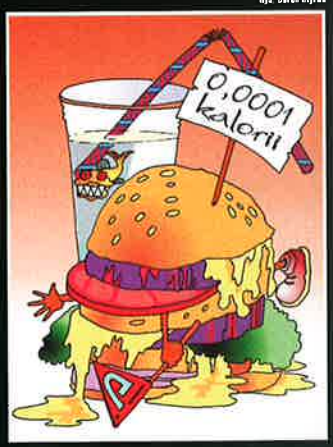
No, ale nie taki diabeł straszny, jak się umaluje, w końcu w wakacyjną podróż zawsze można zabrać karton niskokalorycznego, bezcukrowego cukru i dodawać go do wszystkiego, łącznie z dietetycznym masełkiem - będziemy od tego wyglądali jak te modelki z telewizyjnych reklamówek. Dżordż bardzo się ucieszył na tę myśl i już kupuje dla siebie biustonosze z golfem i stringi z daszkiem. Swoją drogą, to niezły przekręt - sprzedawać ludziom tłuszcz i twierdzić, że będą mieli od tego zdrowe serce i wspaniałą linię, niczym pląsające po ekranie dziewoje.

Równie niesamowitym marketingowym przekrętem jest sprzedaż fanom „Dragon Balla", czyli hardcore'owego mordobicia, szachów! Takich fajowskich, z dragonballowymi bohaterami zamiast klasycznych figur. Wyrazy uznania za pomysłowość - to tak jakby członkom klubu konwersacyjnego sprzedać rękawice bokserskie jako ostateczny argument w dyskusji. Nie to, bym był zgryźliwy (zgryźliwe to są wampiry podczas pełni księżyca, bo wtedy krew jest najmniej krzepliwa), bo lubię konwersacje, ale czasami chce mi się wyć do księżyca, gdy zwani przez ogół specjaliści od marketingu coś wymyślą. Standardowym przykładem są tu korporacje tytoniowe i producenci napojów - w których uświadczymy więcej dodatków chemicznych niż wody - sponsorujący zawody sportowe. Czy naprawdę jesteśmy tak tępi, aby te trucizny kojarzyć ze sportem? No, chyba że mówimy o środkach dopingujących, ale wtedy to już nie jest sport.

Podobnie ma się sprawa ze słodyczami - zjedz batonik, a będzie z ciebie taki sportsmen, że hooo, hooo! Toż to o sto razy lepsze niż urządzenie cud, które popieści prądem twoje mięśnie i zrobi z ciebie gwiazdę bodybuildingu w tym samym czasie, gdy ty będziesz oglądał ulubiony serial w przerwach między reklamami. Istne idiotele. A wracając do słodyczy - równie dużo ubawu dostarczają „realistyczne filmy historyczno-przygodowe", w których akcja rozgrywa się gdzieś w średniowieczu czy innej zamierzchłej przeszłości. Wszyscy bohaterowie błyskają oślepiająco równymi i białymi koronkami po czterysta dolców za sztukę niczym opalony pięknieś na reklamie paszczy... przepraszam, pasty do zębów. Zapewne nikt z nich nie czytał klasyki - „Samotny Biały Kieł", i ani im w głowach rezygnować z regularnych wizyt u dentysty. Dentysty przyjmującego (i nigdy nie odmawiającego) codziennie w grocie na wzgórzu, w standardowych porach - niebieskich dżinsach, które oczywiście - według reklam - zapewnią ci duże ilości seksu do końca życia i jeden dzień dłużej.

Patrzę na tę całą informacyjną szopkę i zastanawiam się nad jednym - czy my

Rys. Darek Styrna



naprawdę wierzymy w te wszystkie bzdury, czy tylko tak sobie kreujemy z czystych nudów ten idiotyczny światek, w którym wszystko jest równie kolorowe i atrakcyjne, co złudne, głupie i nieprawdziwe? No, bo chyba nikt nie wierzy, że (patrz: seriale telewizyjne) Amazonki używały pudru i szminki, a Conan rzucał inteligentnie cytatami. Nasze umysły zamiast odpoczywać i koncentrować się na rzeczach naprawdę ważnych (co nie znaczy, że sztywnych i nudnych), są bez przerwy bombardowane przez nas samych wykreowanymi śmieciami informacyjnymi i hałasem danych, które tylko przywalają nasze ja i nie pozwalają choć na chwilę zaczerpnąć tchu. Nie jest łatwo naprawdę odpocząć, bo gdy się żyje wśród tego mętliku przez cały rok, nie jest łatwo w jednej chwili pozbyć się tego wszystkiego z własnej głowy i barków. No, ale koniecznie trzeba spróbować. Tak czy owak życzę wam udanych wakacji.

Mr Jedi
(www.kawaii.pl)

Turok 2 Seeds Of Evil

Wymagania

P200
32 MB RAM
200 MB wolnego miejsca na dysku
Windows 95/98/XP
akcelerator 3D
karta dźwiękowa

Instalacja

Włóż płytę z grą Turok 2 do napędu CD-ROM. Instalacja powinna się rozpocząć automatycznie. Dalej postępuj zgodnie z wytycznymi wyświetlanymi na ekranie. Jeżeli nie masz aktywnej opcji Autorun, kliknij dwukrotnie Mój komputer, a później ikonę CD-ROM. Następnie postępuj tak samo jak w przypadku instalacji automatycznej.

Tryb dla pojedynczego gracza

Po wybraniu opcji Quest Mode dotrzesz do menu, w którym konfigurujesz rozgrywkę:

Start Game - rozpoczęcie nowej gry
Cheats - coś dla tych, którzy lubią oszukiwać lub uważają, że Turok 2 jest za trudny; wybrane opcje zaznaczasz poprzez wybranie On lub Off
Options - zmiany w opcjach gry
Sound options - zmiany w dźwięku gry

Options

Po menu opcji poruszasz się za pomocą klawiszy kierunkowych: góra i dół - przewijasz opcje, lewo i prawo - zaznaczasz ustawienia.

Difficulty - poziom trudności: od najłatwiejszego Easy, przez Normal po Hard
Auto Aim - włącz, jeśli chcesz, by celowanie było ułatwione
Blood Color - wybierz rozgrywkę z krwią czerwoną lub zieloną albo wyłącz ją zupełnie
Opacity - ustawienie przezroczystości
Horz Sens - ustawienie czułości poruszania się Turoka: im wyższa, tym bohater szybciej się porusza
Vert Sens - to samo, co powyżej, z tym, że odnosi się to do patrzenia w dół/w górę
Weapon Select - decydujesz pomiędzy szybkim (Quick) a normalnym wyborem broni: szybki pozwala na szybsze dobycie broni dzięki przypisaniu jej klawiszom A i Z
Brightness - ustawienie jasności obrazu
Setup Controls – konfigurowanie ustawień klawiatury, myszy i joysticka

Do menu powrócisz, używając klawisza Enter.

Sound Options

Music Volume - użyj klawiszy lewo/prawo, by określić głośność muzyki
SFX Volume - użyj klawiszy lewo/prawo, by określić głośność dźwięków
Speech Volume - użyj klawiszy lewo/prawo, by określić głośność mowy

Setup Controls

Keyboard - zobacz lub zmień ustawienia klawiatury
Joystick/Pad - zobacz lub zmień ustawienia joya lub pada
Mouse - zobacz lub zmień ustawienia myszy
Load - załaduj zapisane ustawienia
Save - zapisz obecne ustawienia

Quest Mode

Po wybraniu gry dla pojedynczego gracza ukaże się menu. Tu możesz wybrać: rozpoczęcie nowej gry (New Game) lub załadowanie wcześniej zapisanego jej stanu (Load Game). By zatwierdzić wybór, naciśnij Enter. Tak jak w Turoku, tak i tu gracz steruje bohaterem przez wiele poziomów, m.in. skacząc, pływając, latając i biegając, a jego celem jest odnalezienie i ochrona Totemów Energii - aby nie zostały zniszczone przez potwory.

Mapa akcji

Wciśnij Caps Lock, aby uzyskać widok mapy, dzięki której łatwiej będzie ci się zorientować w terenie. Każdy typ terenu zaznaczono innym kolorem. Żółta strzałka oznacza twoją aktualną pozycję.

Klucze Primagen

Podczas wyprawy odnajdujesz również klucze Primagen - zebranie ich umożliwia pomyślne zakończenie gry.

Portal Hub

Na poszczególnych poziomach znajdują się portale Hub, które służą Turokowi do przenoszenia się pomiędzy nimi. Jest to możliwe po uzbieraniu danej liczby kluczy.

Punkty zapisu gry

W różnych miejscach na poszczególnych poziomach znajdują się punkty zapisu stanu gry.

Save - zapisz grę
Health - odzyskaj utraconą energię
Ammo - uzupełnij amunicję
Go Back - powrót do gry

Sterowanie

(ustawienia domyślne)
Naprzód - klawisz do góry
W tył - klawisz dół
Obrót w lewo - klawisz w lewo, mysz
Obrót w prawo - klawisz w prawo, mysz
Strzał - CTRL, lewy klawisz myszy
Skok - Spacja, prawy klawisz myszy
Wybór broni - Z oraz A
Spojrzenie w górę - Home
Spojrzenie w dół - End
Kucnięcie - B
Włączenie mapy - Caps Lock

Wspinanie

W wielu miejscach Turok będzie zmuszony wspinać się po murach, drabinach, winoroślach etc. Aby się tam wdrapać, użyj klawiszy kierunkowych oraz klawisza skoku.

Jazda na styracosaurusie

Od czasu do czasu nasz bohater będzie mógł dosiąść styracosaurusa. Steruje się nim tak samo jak Turokiem. Strzelanie rakietami - CTRL, 20 mm działko - Spacja.

Używanie broni

W grze występuje wiele broni - innych Turok używa pod wodą, innych podczas jazdy i jeszcze innych chodząc. Grę rozpoczynasz z prostą bronią do walki wręcz (Talon), z czasem zdobywasz coraz lepsze pukawki.

Tryb snajperski

Aby skorzystać z tego trybu, użyj lewy Shift lub klawisz zbliżenia „;" i „'". Uwaga: kiedy włączony jest tryb snajperski, nie możesz skakać.

Gra wieloosobowa

Z głównego menu wybierz opcję gry przez Internet lub LAN, następnie opcję Host A Game. Grę konfigurujesz w sześciu krokach:

1. Name The Server - wpisz nazwę, pod jaką ma funkcjonować twój serwer.
2. Choose A Game Type - wybierz któryś z pięciu dostępnych trybów gry.
3. Choose A Level Set - wybierz poziomy, na jakich będzie się toczyła walka Death Match.
4. Choose Levels - wybór poziomów z tych, jakie wybrałeś wcześniej.
5. Set Rules - ustalenie zasad gry.

Czyż to nie ułatwia życia?

Dave Mirra freestyle BMX

PEŁNA WERSJA INSTRUKCJI NA CD W KATALOGU BONUS

Instalacja

Wrzuć płytę do napędu i postępuj zgodnie z zaleceniami pojawiającymi się na ekranie.

Obłożenie klawiatury

Standardowo w grze dostępnych jest aż pięć konfiguracji - dla każdego coś miłego. Jeśli jednak żadna z nich nie spełnia twoich oczekiwań, możesz je modyfikować. (Legenda: Num oznacza przycisk na klawiaturze numerycznej.)

AKCJA	OBŁOŻENIE 1	OBŁOŻENIE 2	OBŁOŻENIE 3	OBŁOŻENIE 4	OBŁOŻENIE 5
Góra	Strzałka w górę	Num 8	W	Strzałka w górę	W
Dół	Strzałka w dół	Num 5	S	Strzałka w dół	S
Lewo	Strzałka w lewo	Num 4	A	Strzałka w lewo	A
Prawo	Strzałka w prawo	Num 6	D	Strzałka w prawo	D
Skok	D	Num 0	Num 5	Ctrl	Spacja
Trik	S	S	Num 4	Num 4	Insert
Modifier	F	D	Num 6	Num 6	Page Up
Grind	E	Spacja	Num 8	Num 5	Home
Obrót w lewo	W	A	Num 7	Num 0	Delete
Obrót w prawo	R	F	Num 9	Num Enter	Page Down
Pauza	Escape	Tylda	Num +	End	Tylda

Wymagania sprzętowe

MINIMALNE:
Win: 95/98/Me/XP
Akcelerator: tak
Procesor: Pentium 200 MHz
RAM: 32 MB RAM
270 MB na HDD (220 na instalację, 50 MB na plik wymiany)

tobggan	tabletop	superman	+ klawisz S	rocket air	x-up	seat grab
turndown		can-can		one footer		one hander
candy bar	backflip	tailwhip	klawisz F +	no footer	barspin	no hander
lipslide	toothpick	luc-e	+ klawisz E	nosepic	toothpick	nosepick
smith		feeble		disaster		disaster
crooked	icepick	sprocket	klawisz E +	tail tap	icepick	tail tap

Menu główne

PROQUEST - zostań wirtuozem BMX-a, zacznij jako nowicjusz i wjedź na szczyt! Aby przechodzić dalej, musisz wykonywać zadania. Jedynie w tym trybie odkrywasz nowe plansze.

- SESSION - sprawdź się na jednej z wcześniej odkrytych plansz na czas. Nie ma tu żadnych zadań do wykonania, ale możesz pobić istniejące rekordy.

- FREE RIDE - pozwiedzaj planszę, aby się jej dokładnie nauczyć. Masz na to nieograniczony czas.

- COOL STUFF - obejrzyj zadania, najlepsze wyniki, filmy i listę płac.

- OPTIONS:
a) **Controller** - ustaw sterowanie
b) **Cheats** - jeśli jakieś znasz, tu możesz je aktywować
c) **Audio** - zmień głośność muzyki i efektów
d) **Quit** - zjeżdżaj z gry! :)

PEŁNA WERSJA INSTRUKCJI NA CD W KATALOGU BONUS

KICK OFF 02

Wymagania sprzętowe

MINIMALNE:
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: Pentium 233,
RAM: 64 MB RAM
80 MB miejsca na dysku

Rozpoczęcie gry

Po menu poruszamy się tylko za pomocą myszki, z wyjątkiem edytora drużyn (Team Editor), w którym możesz ustawiać pewne opcje z klawiatury. Wybór zatwierdzasz kliknięciem.

MENU GŁÓWNE
Golden Goals - jeżeli w grze dojdzie do dogrywki, wygrywa ten zespół, który pierwszy strzeli bramkę
Challenge - poprowadź zespół do zwycięstwa, do tytułu najlepszej drużyny, mecz po meczu
Leagues - wybierz i zagraj, by wygrać ligę
Cups - wybierz i zagraj o puchar
World Cups - wybierz i zagraj o Puchar Świata
Qualifiers - jak wyżej, z tym, że zaczynasz od meczy kwalifikacyjnych
Options - ustawienia gry
Practice - potrenuj trochę, jeśli nie jesteś pewien własnych umiejętności
Exhibition - mecz towarzyski
Team Editor - stwórz swój własny zespół
Credits – zobacz, kto stworzył Kick Off
Quit - powróć do systemu Windows

STEROWANIE
Piłkarzy kontrolujemy z klawiatury lub joystickiem.
Są trzy sposoby sterowania z klawiatury:
- kursory + prawy CTRL (strzał)
- kursory + spacja (strzał)
- Q (góra), O (lewo), P (prawo), A (dół) + N (strzał)
Z PIŁKĄ
Przyjęcie piłki - naciśnij klawisz strzału przed dotknięciem piłki
Podanie przyjętej piłki - po przyjęciu piłki użyj kombinacji klawiszy kopnięcia i kierunkowych, by wskazać, dokąd piłka ma polecieć; następnie puść klawisze
Dokładne podanie - tak samo jak w przypadku podania, tylko przytrzymaj klawisze dłużej
Strzał - kiedy masz piłkę, naciśnij klawisz strzału i wskaż kierunek
Podbicie piłki - kiedy piłka znajduje się na murawie, naciśnij klawisz kierunkowy w odwrotnym kierunku i uderz piłkę.
BEZ PIŁKI
Główka i szczupak - wciśnij klawisz strzału, gdy piłka znajdzie się nad piłkarzem
Przewrotka - postąp dokładnie tak samo jak w przypadku dośrodkowania, tylko gdy piłka jest nad zawodnikiem
Wślizg - wciśnij klawisz strzału, kiedy atakujesz przeciwnika
STAŁE FRAGMENTY GRY
Rzut wolny - naciśnij klawisz strzału i przytrzymaj, aby kopnięcie nabrało siły; użyj klawiszy lewo/prawo, aby ustalić kierunek i puść klawisz
Krótkie wybicie - lekko stuknij w klawisz strzału
RZUT WOLNY (DEFENSYWA)
Dodanie zawodnika do muru - przytrzymaj klawisz w lewo i naciśnij klawisz strzału
Wycofanie zawodnika z muru - przytrzymaj klawisz w prawo i naciśnij klawisz strzału
RZUTY ROŻNE
Wciśnij klawisz strzału i przytrzymaj go. Następnie użyj klawiszy góra i dół, aby wrzucić piłkę.
Krótki korner - lekko stuknij w klawisz strzału
WYRZUCANIE PIŁKI
Wciśnij klawisz strzału, by wyrzucić piłkę z autu. Następnie klawiszami góra/dół wyznacz gracza, do którego ma być skierowana futbolówka. Lekkie stuknięcie w klawisz spowoduje, że piłka powędruje do najbliższego kopacza.
KONTROLOWANIE BRAMKARZA
Wybijanie piłki - wciśnij klawisz strzału i klawiszami kierunkowymi wskaż, dokąd ma polecieć piłka. Im dłużej przytrzymasz klawisz strzału, tym dalej poleci piłka.
Wyrzut piłki - wybierz kierunek i lekko stuknij w klawisz strzału
Upuszczenie piłki - nie wybieraj kierunku i lekko stuknij w klawisz strzału, a bramkarz upuści piłkę pod nogi

Klawiszologia w menu

1	zespół/zmiany
Uwaga!	
Zmiana zostania dokonana wtedy, gdy nastąpi przerwa w grze.	
2	powtórka
5	detale skanera
6	włączenie/wyłączenie nazwisk piłkarzy
7	włączenie/wyłączenie skanera
=	zmiany drugiej drużyny
H	pauza
-/+	zbliżenie/oddalenie kamery
Esc	wyjście z gry

Po raz pierwszy... drugi... Sprzedano! ...na aukcjach internetowych

Qn`ik

Czy czujesz się oszukiwany przez mordercze ceny w sklepach i narzuconą wielką marżę? A może masz w domu jakieś graty, które z radością byś wyrzucił - a jeszcze chętniej sprzedał? Jeśli na choć jedno z tych pytań odpowiedziałeś twierdząco, aukcje internetowe i ten tekst są dla ciebie.

Co prawda, nie jestem specjalistą w tej dziedzinie (a wręcz niemal początkującym klientem internetowych „domów aukcyjnych"), ale zdaje mi się, że historia aukcji zaczęła się w firmie eBay (www.ebay.com), która to z początku miała być miejscem, w którym internauci mogli sprzedawać przepastne zasoby szaf - które bezużyteczne dla nich, mogłyby się okazać obiektem pragnień innych. Pomysł ten bardzo szybko się rozrósł - dziś również można nabyć na aukcjach starocie, ale stały się one raczej marginalną działalnością ich użytkowników - dzisiaj inicjatywy typu eBay czy polskie Allegro stały się dla wielu bardzo dużym i dochodowym interesem.

Na polskim podwórku

O eBayu (notabene największym serwisie aukcyjnym na świecie) rozpisywać się jednak nie mam zamiaru. Po pierwsze, dlatego, że bywam tam bardzo rzadko (nie kryję, że „tanio" dla zachodu niekoniecznie oznacza to samo dla Polaków), po drugie zaś - zważywszy na koszty przesyłki, kupowanie w Polsce na tych aukcjach w większości przypadków zupełnie mija się z celem. Na szczęście dobre pomysły są zawsze doskonałym towarem eksportowym i nie trzeba było długo czekać, by pojawiła się polska alternatywa dla eBaya, a mianowicie Allegro (www.allegro.pl) - serwis powstały w 2000 roku, który doskonale trafił w niszę rynkową. Reklamę zapewniły i stale zapewniają mu dwa największe polskie portale internetowe - www.wp.pl i www.onet.pl. Wchodząc na strony http://aukcje.onet.pl i http://aukcje.wp.pl tak czy inaczej traficie do zbiorów, które są dostępne na www.allegro.pl - serwisy te różnić się będą tylko drobnymi szczegółami, takimi jak pasek na górze i niektóre linki.

W okresie recesji, cięć budżetu (w tym również domowego) naturalne jest, że choć wszystkie firmy muszą zaciskać pasa, pewne segmenty rynku przeżywają istny rozkwit - ludzie bardzo lubią samo uczucie, że dzięki zakupom na odległość mogą zaoszczędzić nawet 50% ceny - a to właśnie głównie dla takich „skąpców" aukcje internetowe są przeznaczone. Podam przykładowe ceny na aukcjach, w których sam brałem udział, w porównaniu do tych sklepowych. Za aparat cyfrowy HP 3 megapixele z kartą Compact Flash 128 MB i czterema akumulatorkami R6, wraz z ładowarką - zapłaciłem 1300 złotych, podczas gdy w sklepie ten sam sprzęt wyniósłby mnie znacznie ponad 2000. Komórkę, która

Mały słowniczek aukcji

BCM - taki dopisek można spotkać przy opisach niektórych aukcji. Oznacza to, że licytacja jest Bez Ceny Minimalnej - czyli osoba, która zaproponuje najwięcej, na pewną ją wygra.

Cena minimalna - jest to kwota, przed osiągnięciem której wystawiający ma prawo nie sprzedawać przedmiotu. Typowym zabiegiem jest rozpoczęcie aukcji od symbolicznej złotówki - każdy ma wtedy pewność, że aukcja wzbudzi zainteresowanie, a jednocześnie nie będzie musiał sprzedawać czegoś za marne grosze.

Escrow - bezpieczna forma płatności, która niestety niesie za sobą dodatkowe koszty (zmieniający się procent w zależności od wielkości transakcji). Przy korzystaniu z Escrowa kupujący wpłaca pieniądze poprzez Płatności Allegro, po czym czeka na przesyłkę - jeśli zgadza się ona z opisem, pieniądze przechodzą do dyspozycji sprzedającego. Jeśli coś jest nie tak, kupujący zgłasza reklamację - jeśli jest ona słuszna, pieniądze zostają mu zwrócone.

Kup Teraz! - po kliknięciu tego przycisku możesz od razu kupić przedmiot bez brania udziału w licytacji. Jeśli jednak kwota zakupu „Kup Teraz!" znacznie różni się od aktualnie najwyższej oferty, warto licytować w normalnym trybie - być może przedmiot uda się kupić za niższą niż przewidywana kwotę.

Ile kosztuje Allegro?

Wartość przedmiotu	Opłata za wystawienie
1,00 zł	0,10 zł
1,01-24,99 zł	0,25 zł
25,00-49,99 zł	0,45 zł
50,00-249,99 zł	0,95 zł
250 zł i więcej	1,95 zł

Cena końcowa za 1 sztukę	Prowizja od sprzedaży
Do 50 zł	5% ceny końcowej
50,01-1000 zł	2,50 zł plus 3% kwoty powyżej 50 zł
1000,01-5000 zł	31 zł plus 1,5% kwoty powyżej 1000 zł
Powyżej 5000 zł	91 zł plus 0,5% kwoty powyżej 5000 zł

Do tych opłat dochodzą jeszcze specjalne w zależności od tego, czy sprzedający życzy sobie, by jego aukcja miała cenę minimalną, cenę „Kup Teraz" czy inne bajery.

na rynku (bez promocji) kosztowała 1300 złotych, kupiłem za 500. I tak dalej - zaznaczam, że mówię tu o przedmiotach posiadających gwarancję producenta. Co wyraźnie rzuca się po lekturze jednej z ramek, największą popularnością cieszą się telefony komórkowe - kupując na aukcjach, bardzo szybko możecie zapomnieć o istnieniu wszystkich komisów - tu jest po prostu kosmicznie tanio!

Aukcje są również idealnym miejscem do zajrzenia przed świętami, imieninami i wszelkimi innymi okazjami, przy których należy kupić jakiś prezent. Sprzęt elektroniczny, biżuteria, luksusowe perfumy (kosztujące połowę mniej niż w sklepie) - to tylko kilka kategorii z bardzo zasobnej gamy produktów, jaką oferuje Allegro i inne aukcje.

Jak to działa

Pisząc ten tekst, mam jednak na celu co innego niż tylko snucie dywagacji na temat poziomu finansowego dzisiejszego świata. Przede wszystkim jest to poradnik - czyli zacznijmy od podstaw.

Na początku warto sprostować pewien stereotyp. Kupowanie na aukcjach i w ogóle w Internecie nie jest jednoznaczne z koniecznością posiadania konta w banku i podawania danych karty bankowej w jakimkolwiek miejscu. Owszem - przelewy elektroniczne to bardzo wygodna forma transakcji, jednakże w polskim Internecie wciąż marginalna. Za większość sprzedawanych na aukcjach towarów kupujący płacą przy odbiorze paczki albo z góry - poprzez przelew na konto (pieniądze można wysłać też pocztą).

Drugą najczęstszą obawą ludzi, którzy nigdy nie kupowali nic przez Internet (a tym bardziej przez aukcje), jest ryzyko, że zamiast obiecanego przedmiotu w paczce znajdą np. cegłę. Jest to oczywiście możliwe, ale sposobów zabezpieczenia się jest sporo (więcej o nich w dalszej części tekstu). Praktycznie każdy dom aukcyjny ma system komentarzy - już tłumaczę, co to takiego. Po zakończeniu aukcji sprzedający i kupujący mogą wystawić sobie komentarze w jednej z trzech kategorii - „Pozytywny", „Neutralny" i „Negatywny". Jeśli wszystko poszło bez problemu, wymieniają się po „pozytywie", a przy ich ksywkach na aukcjach pojawia się większa liczba (mówiąca o tym, ile mają pozytywnych komentarzy, wystawionych przez różne osoby). Jeśli ktoś trafi na ewidentnego oszusta (który albo nie zapłaci, albo prześle towar niezgodny z opisem), może wystawić mu negatywny komentarz (który odejmuje 1 punkt od liczby obok nazwy), uprzedzając jednocześnie przed nim innych użytkowników aukcji. Komentarze neutralne zdarzają się najczęściej wtedy, gdy towar doszedł, ale nie był w pełni zgodny z opisem, albo pojawiły się inne problemy. Niestety systemowi komentarzy daleko jest od ideału - niektórzy użytkownicy „nabijają" sobie pozytywy na małych aukcjach (np. takich za 3 złote), zaś nic nie stoi na przeszkodzie, by oszuści również wystawiali negatywne opinie uczciwym - psując im przez to opinię na Allegro. Częściowo rekompensuje to możliwość odpowiedzenia na komentarz - ale tak czy inaczej „smród" pozostaje. Ogólnie rzecz biorąc, mimo pewnych wad systemu komentarzy, jest on dość skuteczny - na pewno można zaufać w ciemno osobie z liczbą przy nazwie powyżej tysiąca (najczęściej wtedy również ma rangę Supersprzedawcy, przyznawaną przez Allegro po spełnieniu kilku warunków), zaś należy omijać szerokim łukiem kogoś, kto jest na minusie, gdyż najczęściej oznacza to, że pojawił się na aukcjach tylko po to, by oszukiwać albo „żartować".

Kończąc litanię o bezpieczeństwie i absolutnych podstawach, czas wreszcie przejść do głównej części poradnika, czyli:

Krok po kroku - jak coś kupić?

Na początku wejdź na stronę www.allegro.pl. Teraz kliknij przycisk Darmowa rejestracja!, znajdujący się po prawej. Wypełnij formularz, musisz podać PRAWDZIWE imię, nazwisko, adres i telefon kontaktowy. Na twój email zostanie przesłany kod aktywacyjny - wszystkie czynności będą bardzo dobrze opisane, z niczym problemów mieć nie powinieneś. Jeśliby jednak jakieś się pojawiły - zajrzyj do bardzo dobrej i wyczerpującej pomocy.

Gdy już będziesz zarejestrowany, zyskasz dodatkowe możliwości - poza biernym przeglądaniem aukcji możesz w nich licytować i przeglądać komentarze, które wystawiali sobie inni użytkownicy. Załóżmy więc, że chcesz kupić sobie aparat cyfrowy - oczywiście jak najlepszy za możliwie najmniejszą ilość gotówki.

Kliknij więc kolejno „Elektronika i Fotografia", później „Aparaty fotograficzne" i wybierz firmę, która cię interesuje. Załóżmy, że jest to Canon. Wyświetli się dłuuuga lista oferowanych przedmiotów - do wyboru, do koloru. Oczywiście jeśli dokładnie wiesz, o jaki przedmiot ci chodzi - nie musisz w ogóle wchodzić do kategorii, ale wpisać nazwę w wyszukiwarce - system odnajdzie wszystkie aukcje pasujące do zagadnienia i zasugeruje odpowiednią kategorię. Gdy już znajdziesz odpowiedni przedmiot, zwróć uwagę na kilka ważnych elementów:

Nie bój się aukcji!

Co prawda, na Allegro możesz spotkać kilku nieuczciwych użytkowników, ale nie musisz się ich obawiać - jeśli kwota aukcji nie przekracza 300 złotych. Wszystkie transakcje wewnątrz tego internetowego domu aukcyjnego są ubezpieczone - jeśli więc nie dostaniesz przedmiotu, za który zapłaciłeś, poniesione koszty zostaną ci zwrócone (o ile wylicytowany przedmiot był droższy niż 50 złotych). Jeśli straciłeś 100 złotych - firma ubezpieczeniowa odda całą tę kwotę. Ale jeśli straciłeś na przykład 500 złotych, możesz liczyć tylko na 300.

1) Kto sprzedaje - ile ma komentarzy i czy ma jakieś negatywne (koniecznie przeczytaj jakie i od kogo - mogło się zdarzyć, że ktoś użytkownikowi celowo zrobił na złość), i w ilu transakcjach brał ostatnio udział (możesz sprawdzić, w ilu uczestniczył w ciągu ostatniego tygodnia i miesiąca) - jeśli będą to spore liczby, jest duże prawdopodobieństwo, że masz do czynienia ze spolegliwym użytkownikiem. Warto również przejrzeć, w jakich aukcjach wcześniej brał udział - na im większe kwoty one opiewały, tym lepiej.

Uwaga! Nie licytuj przedmiotów droższych niż 300 złotych, gdy sprzedającym jest nowicjusz (osoba bez komentarzy albo z komentarzami po „małych" aukcjach) - chyba że masz możliwość odebrania przedmiotu osobiście.

2) Zobacz, ile osób licytuje w danej aukcji i ile czasu pozostało do jej zakończenia. Jeśli nie jesteś pewien, czy towar, który chcesz kupić, jest rzeczywiście tani (naturalnie biorąc pod uwagę standardy aukcyjne - to, że będzie tańszy niż w sklepie można uznać za pewne), zwróć uwagę, czy produkt budzi zainteresowanie - czy wielu użytkowników uczestniczy w licytacji, ew. czy ktoś już skorzystał z opcji „Kup teraz". Zwróć uwagę, że największy ruch wokół aukcji ma miejsce dopiero wtedy, gdy się ona kończy - niektórzy nawet używają specjalnych (i niekoniecznie

legalnych) programów do podbijania stawki w ostatniej sekundzie. Pamiętaj jednak, by się nie zapędzić - niektórzy licytujący w aukcyjnym wirze czasem nawet przekraczają rzeczywistą wartość produktu.

3) Zwracaj uwagę na zdjęcia, zwłaszcza jeśli licytowany przedmiot nie jest nowy. W wielu przypadkach sprzedający nie ma sprzętu, którym mógłby zrobić fotki przedmiotu i umieszcza jakieś ściągnięte z Internetu. Najwidoczniejsze jest to w przypadku komórek - można zauważyć, że w większości aukcji danego modelu aparatu jest jedno i to samo zdjęcie - znajdujące się zresztą również jako reklama na stronie producenta. Zalecam szczególną ostrożność przy aukcjach, w których widnieje ładna, „oficjalna" fotka, a w opisie sprzedający pisze coś np. o „ułamanym kawałku". Jeśli zależy ci na jak najdokładniejszej wiedzy o przedmiocie, który licytujesz, zwracaj szczególną uwagę na aukcje opatrzone tytułem „real foto"* - co to oznacza, tłumaczyć raczej nie trzeba.

4) Pamiętaj o kosztach przesyłki i sposobie płatności, jaki ustalił sprzedający. Zawsze najlepszą formą odbioru wylicytowanego przedmiotu jest... stawienie się po niego osobiście - w tym na pewno pomoże licytowanie przedmiotów od ludzi, którzy mieszkają niedaleko - wystarczy w opcjach wyświetlania ustawić, by serwis pokazywał tylko aukcje z danego okręgu (np. województwa dolnośląskiego). Nie daj się skusić na kupowanie np. bardzo taniego, za to ciężkiego palta z drugiego końca Polski - może się okazać, że za przesyłkę zapłacisz więcej niż za

sam przedmiot. Osobisty odbiór jest również bardzo wskazany przy dużych transakcjach - zawsze przed zapłaceniem za drogi przedmiot, warto go wcześniej wypróbować i sprawdzić, czy w pełni zgadza się z opisem w aukcji.

5) Nie ustalaj od razu bardzo dużej ceny maksymalnej. Zamiast tłumaczyć dlaczego, opiszę swoją pierwszą aukcję na Allegro. Kupowałem aparat cyfrowy. Ustaliłem, że najwięcej mogę zań zapłacić 1200 złotych. Cena minimalna została już osiągnięta przy około 1000 złotych. Jednak by nie musieć później nikogo przebijać, od razu wklepałem cenę maksymalną - właśnie 1200 złotych - i czekałem. Niezbyt długo - po dwóch dniach moja oferta została przebita. Jako że zacząłem licytować już na początku aukcji, która trwać miała dwa tygodnie, o całej sprawie prawie zapomniałem, aż tu nagle okazało się, że ostatniego dnia, osoba, która mnie przelicytowała, wycofała się z transakcji - dostałem wtedy powiadomienie od Allegro, że aktualnie moja oferta (1000 złotych z groszami) przewodzi w aukcji. Niestety - padłem po tym ofiarą małej malwersacji. Sprzedający wiedział już, jaką podałem cenę maksymalną, więc postanowił to wykorzystać i najprawdopodobniej poprosił znajomego, by ten „podbił" cenę do 1190 złotych - przez co automat ustalił, że ostateczną ceną będzie moja cena maksymalna - 1200 złotych, zamiast 1000. Delikatnie mówiąc, nieco się z tego powodu zdenerwowałem i nie omieszkałem napisać o tym sprzedającemu - który okazał się jednak sympatycznym i dość układnym człowiekiem, tak więc z aukcji byłem bardzo zadowolony. Czujcie się jednak ostrzeżeni - lepiej jest przebijać „po złotówce", niż od razu windować za bardzo cenę maksymalną - jeśli sprzedający nie wie, jak bardzo zależy ci na przedmiocie, tym lepiej dla ciebie.

6) Zastanów się nad wybraniem sposobu płatności. W większości aukcji możesz wybrać spośród dwóch możliwości: przedpłaty na konto i wysyłki „za pobraniem". Obu tym formom daleko jest do bezpieczeństwa - niestety nie ma praktycznie możliwości, by przed zapłaceniem na poczcie sprawdzić, co znajduje się w paczce. Choć słyszałem od Kochanego Ghosta Bezkonkurencyjnego (Admina), że jego znajomemu udało się namówić pracowników poczty na komisyjne otworzenie paczki, w której rzekomo miał być laptop. Jak się okazało, zabieg ten oszczędził mu wielu przykrości, które by niewątpliwie wyniknęły, gdyby zapłacił ponad dwa tysiące złotych za kilka ładnie opakowanych gazetą desek... Wracając jednak do tematu - bezpieczną metodą zapłaty jest skorzystanie z Escrow lub Płatności Allegro - niestety niesie to za sobą dodatkowe koszty - ich wielkość zależy od kwoty transakcji, najczęściej oscyluje około kilkunastu złotych. Czy przy zakupie np. komórki za 500 złotych warto wydać dodatkowe 15, żeby być pewnym, że się nie zostanie oszukanym? Decyzję pozostawiam wam.

* wiem, wiem: jest to niekonsekwencja językowa - jeśli już ktoś używa angielskiego słowa 'real', powinien również napisać 'photo'; to nie mój błąd, tak po prostu notorycznie piszą użytkownicy aukcji...

Jak coś sprzedać?!

Wbrew pozorom, nie wszyscy od razu rzucą się na ofertę, w której chcesz sprzedać zalegający na strychu 486 za 1000 złotych. Najlepszą metodą na sprzedanie czegokolwiek jest... posiadanie bardzo taniego dostępu do tej rzeczy. Zastanów się więc, czy przypadkiem nie jesteś właścicielem hurtowni;), czy może masz możliwość nabycia czegoś po wyjątkowo atrakcyjnych cenach - tak, by po doliczeniu twojej marży i prowizji dla Allegro cena jeszcze była dla kupującego korzystna. Te rady dotyczą jednak tylko hurtowników. Normalni użytkownicy mogą po prostu sprzedawać to, co... jest im niepotrzebne. A jeśli masz jakieś zdolności manualne, np. malujesz czy tworzysz figurki - aukcje są dla ciebie idealnym miejscem zbytu. Jednak sama atrakcyjność przedmiotu również nie gwarantuje, że wzbudzi on zainteresowanie ludzi - w tym momencie zaczyna się już pseudowykład z socjotechniki, czyli „jak sprzedać torbę piasku".

1) Odpowiednio nazwij aukcję.
Wbrew pozorom takie niby banalne i ograne słowa jak „super", „okazja", „tanio" itd. wciąż na ludzi działają - jeśli nawet nie kupią przedmiotu, jest przynajmniej szansa, że wejdą na aukcję, by zobaczyć, co takiego oferujesz.

Zamiast napisać po prostu: torba piasku.
Napisz: **UWAGA! SUPEROKAZJA! POCZUJ SIĘ W DOMU JAK NA PLAŻY!**

2) Jeśli masz taką możliwość, dodaj jakiś bonus.
Pamiętaj, że gdy sprzedajesz komórkę, ładowarka nie jest gratisem - jej obecność jest tak oczywista, że nawet nie warto o niej wspominać.

Napisz: **UWAGA! SUPEROKAZJA! POCZUJ SIĘ W DOMU JAK NA PLAŻY! (+ GRATISY!)**

W opisie aukcji zaś dodaj:
Tylko teraz! Kupując u mnie tę rewelacyjną torbę pełną złocistego i bardzo delikatnego piasku otrzymasz dwa czarne kamyki zupełnie GRATIS!

3) Załącz zdjęcie.
Allegro za pierwszą fotografię nie pobiera żadnych opłat - może ona mieć maksymalnie 50 KB. Warto również zdecydować się na miniaturkę, która będzie wyświetlana obok opisu aukcji - w przeciwnym razie w tym miejscu pojawi się tylko mała ikonka z aparatem fotograficznym, która informuje, że w opisie aukcji jest zdjęcie. Licytacje bez fotek cieszą się zawsze znacznie mniejszym powodzeniem - nikt nie lubi kupować kota w worku. Co zrobić, jeśli nie masz sprzętu koniecznego do zrobienia zdjęcia (zwanego inaczej aparatem fotograficznym)? Możliwości są dwie - albo w ogóle dasz sobie spokój, albo znajdziesz w Internecie zdjęcie przedmiotu „identycznego z naturalnym", to jest twoim.

Napisz więc: **UWAGA! SUPEROKAZJA! POCZUJ SIĘ W DOMU JAK NA PLAŻY! (+ GRATISY!) REAL FOTO!**

Rodzaje aukcji

B2B - Business to Business, czyli aukcje między firmami. Oznacza to, że nie są one dostępne dla zwykłych wyjadaczy chleba. W większości są jednak bardzo korzystne - ze względu na hurtowe ceny.

B2C - Business to Consumer, czyli aukcja między firmą a klientem. Najczęściej różni się ona od zakupów w sklepie tym, że odbywa się za pośrednictwem Internetu i... ceny oferowanych towarów są znacznie niższe. Tego typu aukcje są niezwykle korzystne - zwykle gwarantują bezpieczeństwo, a zakupiony produkt jest nowy i posiada gwarancję. Dla niektórych również istotne jest, że w tego typu aukcjach najczęściej sprzedający może wystawić fakturę. Na aukcjach firmy rzadko korzystają z możliwości licytacji - zdecydowanie popularniejszą metodą wystawienia przedmiotu jest danie tylko i wyłącznie możliwości skorzystania z opcji typu „Kup Teraz".

C2C - Consumer to Consumer, czyli najprostszy typ aukcji między dwoma zwykłymi zjadaczami chleba. Sprzedawane na tego typu aukcjach przedmioty są najczęściej używane, choć oczywiście nie jest to regułą.

Inne polskie domy aukcyjne

Poniżej podaję adresy kilku innych internetowych domów aukcyjnych - posiadających co prawda znacznie mniejszą liczbę użytkowników i toczących się na nich aukcji, ale warto na nie zajrzeć - może znajdziecie tam coś taniego i ciekawego?

http://www.trader.pl/ - wielki dom aukcyjny, ma ponad 200 tysięcy ofert. Przeznaczony jest jednak szczególnie dla ludzi, którzy chcieliby kupić nieruchomość (ponad 120 tysięcy propozycji!) bądź jakiś „cięższy" gatunkowo sprzęt - na przykład samochód. Na uwagę zasługuje również szeroka gama propozycji turystycznych - tych w bazie jest około 40 tysięcy.

http://www.adlco.pl/ - Jest ona dopiero w trakcie „rozruchu", a korzystać z niej można praktycznie za darmo - płatne są tylko usługi dodatkowe (pogrubienie tytułu aukcji etc.), serwis nie pobiera żadnego procentu od wartości sprzedanego towaru.

http://www.ksl.pl/ - relatywnie duży dom aukcyjny. Zawiera grubo ponad dwa tysiące ofert!

http://www.positive.net.pl/ - niewielki serwis oferujący kilkadziesiąt (w porywach do kilkuset) aukcji. Serwis jest całkowicie darmowy - nie pobiera żadnych prowizji ani opłat za wystawiane przedmioty.

http://www.aukcja.com.pl/ - IDA, Internetowy Dom Aukcyjny. W chwili pisania tego tekstu oferowane na nim przedmioty niczym nie zachwycały. Nie było ich zresztą wiele - bo tylko 26... Można jednak jeszcze kiedyś tam wskoczyć - może się rozwinie?

http://www.kiermasz.pl/ - godny polecenia serwis kolekcjonerski.

http://www.polano.pl/ - stosunkowo duży dom aukcyjny, który postanowił zacząć na siebie zarabiać. Póki co życzy sobie tylko prowizji 2% od sprzedanego towaru.

http://agi.vatera.pl/ - Antykwaryczna Giełda Internetowa, niestety - oferty można policzyć na palcach jednej ręki.

http://aukcje.agraart.pl/ - o tym domu aukcyjnym można powiedzieć jedno. Istnieje. W chwili pisania tekstu nie było w nim wystawionego ani jednego przedmiotu.

http://www.domena.pl/ - tematyczny serwis aukcyjny. Sprzedaje się tu tylko i wyłącznie domeny, czyli adresy internetowe.

http://aukcjepl.info/ - nie jest to dom aukcyjny, ale serwis pozwalający wyszukiwać produkty na dwóch stronach - Allegro i Adico.

http://www.onetwosold.pl/ - serwis nie pobiera żadnych prowizji od wystawianych przedmiotów, ale jakoś to nie potrafi skusić użytkowników - aukcje na nim dostępne można zliczyć na palcach. Jednego człowieka.

4) Korzystaj z dobrodziejstw dawanych przez język html. Jeśli napiszesz wszystko jednym ciągiem, bez zróżnicowanej czcionki - po prostu, nikt tego nie przeczyta. Poucz się więc co nieco htmla - to nic trudnego, a aukcji bardzo to pomoże. Pamiętaj, że bijące po oczach wielkie czerwone litery może nie wyglądają najbardziej estetycznie - ale cel przyciągania uwagi spełniają doskonale. Możesz też, jeśli masz wiedzę na ten temat, korzystać z apletów javy - choć w niczym nie przesadzaj. Jeden ładny efekt nastraja pozytywnie, ale już przeładowanie strony aukcji bajerami jest równie odpychające jak czarny tekst na białym tle.

5) Dokładnie opisz przedmiot, który sprzedajesz. Ta rada wydaje się oczywista, ale wcale tak nie jest. Sprzedając telefon - nie pisz, że „i tak wszyscy wiedzą, jaki jest wspaniały", a dokładnie wypisz wszystkie jego plusy - które możesz ściągnąć ze strony producenta; tam będzie on na pewno opisany perfekcyjnie. Po co masz się męczyć, skoro specjaliści od marketingu zrobili to już za ciebie znacznie wcześniej? Podaj też dokładnie wagę, rozmiar i wszystkie tego typu dane.

Zamiast pisać: plastikowy worek wypełniony piaskiem i iłem...
Napisz: **Doskonale dobrana mieszanina osadowej luźnej skały okruchowej, składającej się z ziaren kwarcu o średnicy 0,1-2 mm z mieszanką kaolinitu i illitu. A wszystko to podane w idealnie wyprofilowanym, polimerowym opakowaniu. Nie możesz przeoczyć!**

6) Możesz wytłumaczyć, czemu sprzedajesz przedmiot. Oczywiście tylko wtedy, gdy nie jesteś hurtownikiem. Sprzedawcy w sklepie raczej nikt o jego intencje nie pyta. Jeśli więc np. sprzedajesz zegarek Casio za 3 złote, lepiej, żebyś wytłumaczył, dlaczego to robisz, bo ludzie będą podejrzewali, że gdzieś tkwi „haczyk". Możesz więc napisać, że sprzedajesz go, gdyż właśnie dostałeś znacznie lepszy i ten jest ci po prostu niepotrzebny. Oczywiście możesz wysilić się na dłuższą i bardziej porywającą historię, ale... kogo to tak w gruncie rzeczy obchodzi? ;-)

Napisz: **Jakkolwiek jestem do mego piasku bardzo przywiązany, niestety wskutek zaistniałych okoliczności i kłopotów finansowych zmuszony jestem go sprzedać. Mam nadzieję, że trafi w dobre ręce, które będą znały jego wartość...**

7) Ustal wszystkie szczegóły dotyczące ceny. Aukcje pozwalają tutaj na wiele - możesz na przykład rozpocząć licytację już od złotówki, ale ustalić cenę minimalną na poziomie odpowiadającym twoim wymaganiom. Od razu też możesz ustalić cenę, która cię w pełni satysfakcjonuje i pozwoli użytkownikom na kupienie przedmiotu bez licytacji. Możesz też ustalić, że na aukcji będzie widoczna tylko cena „Kup Teraz" - opcja przydatna zwłaszcza wtedy, gdy masz do sprzedania więcej identycznych przedmiotów. Jeśli nie ustalisz ceny minimalnej, warto o tym poinformować przeglądających aukcję, poprzez dopisanie skrótu „BCM" w tytule aukcji.

Tu pojawia się dylemat. Najlepiej jednak dać aukcję bez ceny minimalnej (niektórych licytujących ona odstrasza - zaś gdybyś ustalił ją na poziomie jednej złotówki, to nawet mieszkańcy Sahary by zaczęli się prześcigać w ofertach), za to ze startową ustawioną na odpowiednim poziomie - niech będzie 100 złotych. Należy również dbać o leniuchów, którym się nie chce licytować, więc cena „Kup Teraz!" też być powinna. Powiedzmy... 200 złotych, może być?

Kilka ciekawych statystyk :-)

Jak podaje Allegro, średnio na aukcjach:
co 3 minuty sprzedaje się jeden telefon komórkowy
co 5 minut sprzedaje się jedna płyta audio
co 8 minut sprzedaje się jeden film na DVD
co 10 minut sprzedaje się jeden twardy dysk
co 15 minut sprzedaje się jeden aparat fotograficzny
co 20 minut sprzedaje się para butów
co 90 minut sprzedaje się porcelanowa filiżanka
co 2 godziny sprzedaje się złota moneta
co 5 godzin sprzedaje się monitor LCD
co 9 godzin sprzedaje się złoty pierścionek

Napisz w tytule: **UWAGA! SUPEROKAZJA! POCZUJ SIĘ W DOMU JAK NA PLAŻY! (+ GRATISY!) REAL FOTO! BCM!**

8) Jeśli masz pieniądze, skorzystaj z dodatkowych opcji, które udostępnia Allegro. Są to wspomniane już cena minimalna i miniaturka oraz pogrubienie, wyróżnienie i wyświetlanie na stronie głównej. Czym jest pogrubienie, nie trzeba tłumaczyć - a jest bardzo przydatne. Kosztuje co prawda 2 złote, jednak warto ponieść ten koszt - pogrubione aukcje naprawdę bardziej rzucają się w oczy, zostało to udowodnione tak naukowo, jak i empirycznie. Wyróżnienie (kosztujące 10 złotych) zaś sprawia, że twoja aukcja umieszczona jest zawsze na górze w kategorii. Strona główna zaś to już duży wydatek - aż 50 złotych. W zamian za to aukcja będzie widoczna od razu po wpisaniu adresu serwisu. Aby skorzystać z ostatniej opcji, należy mieć przynajmniej dwie czerwone gwiazdki, czyli co najmniej 10 pozytywnych komentarzy wystawionych przez różnych użytkowników.

Program partnerski

Jest to bardzo ciekawa inicjatywa Allegro - dzięki niej każdy może zamieścić na własnej stronie link do serwisu - za każde kliknięcie Allegro płaci 10 groszy, a jeśli dodatkowo jakiś użytkownik się zarejestruje w niedługim czasie od pierwszego kliknięcia, właściciel strony, która go skierowała, będzie dostawał 10% zysków, jakie odniesie Allegro z tytułu prowizji płaconej przez skierowanego (przepraszam za ten pseudourzędowy bełkot - mam nadzieję, że rozumiecie ideę). ;-) Pieniądze te zasilają konto na Allegro, ale gdy kwota przekroczy 100 złotych, można ją spieniężyć - jednak opcja ta dostępna jest tylko dla tych użytkowników, którzy mogą wystawić fakturę.

Nie ma się co zastanawiać - bierz wszystko! Co prawda, pogrubienie + wyróżnienie + strona główna kosztować cię będzie w sumie ponad 60 złotych, jednak pamiętaj - jeśli choć jeden naiwniak kupi twoją torbę, poniesione wydatki się zwrócą!

9) Ustal, w jakiej postaci chcesz dostać zapłatę. Oczywiście najlepiej dla sprzedającego jest wtedy, gdy kupujący od razu wpłaci całą kwotę + koszty przesyłki na konto. Warto również dać możliwość zakupu „za pobraniem". Przy czym w takim wypadku ryzykujesz, że jeśli ktoś nie odbierze przedmiotu, stracisz pieniądze za przesyłkę (od 7 złotych). Jeśli przedmiot jest duży (a co za tym idzie - Poczta Polska za przesłanie go zażyczy sobie sporych pieniędzy), możesz albo żądać zaliczki na konto, albo zaznaczyć, że za pobraniem wysyłasz tylko do ludzi np. z minimum 15 pozytywnymi komentarzami.

OVERCLOCKING I CHŁODZENIE część 1

Ice

Każdy overclocker powinien mieć na uwadze problem chłodzenia PC. Co więcej, nie wystarczy tylko zadbać o procesor, ale bardzo ważne są również karta graficzna czy chipset płyty głównej. Bardzo często zdarza się, że w ferworze walki zapominamy o tej podstawowej rzeczy.

Możemy oczywiście zakupić jakiś wodnych system chłodzenia czy zainwestować w ogniwo Peltiera - tylko, że istnieje mały problem - zresztą natury finansowej. Zakup tak zaawansowanych „technologii" wiąże się z całkiem sporymi wydatkami i szczerze mówiąc, lepiej zakupić mocniejszy procesor. Ale jeśli bardzo, bardzo chcemy się bawić w przetaktowanie procesora, możemy zaopatrzyć się w jeden z kilku programów umożliwiających software'owe przetaktowanie procesora, które do tego mają wbudowane programowe chłodzenie CPU. Zastawiasz się na pewno, jak programowo można schłodzić procesor. Otóż, wszystkie produkowane obecnie procesory mają zaimplementowaną instrukcję HALT. Ta instrukcja przełącza procesor w stan oszczędzania energii, a tym samym zmniejsza jego zapotrzebowanie na energię, co oznacza niższą temperaturę proca. Wszystko fajnie, tylko że w momencie gdy obciążamy CPU na maksa, programowe chłodzenie wysiada, bo po prostu programy nie mają czasu wydać procesorowi ww. komendy. Oto kilka progsów, których funkcje skupiają się wokół naszego procesora, jego chłodzenia i taktowania.

Programy informacyjno-dezinformacyjne, czyli co w trawie piszczy.

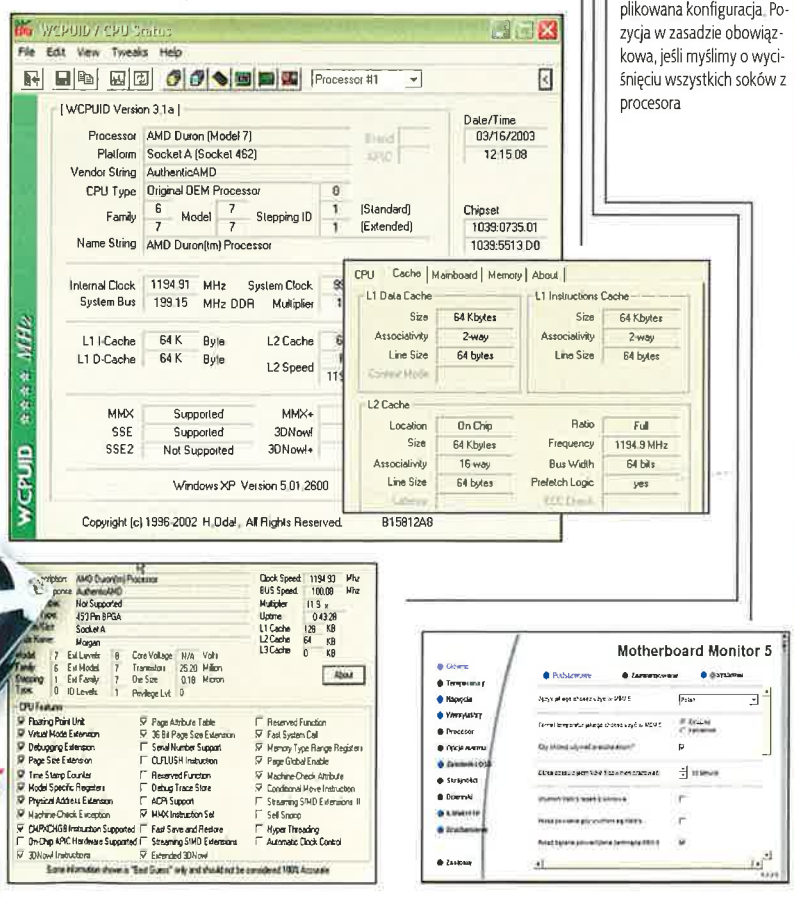
Na początek dobrze by było dowiedzieć się, jaki mamy procesor, jaką częstotliwość FSB i w ogóle, co tam w obudowie tak jęczy...

WCPUID (*http://www.hoda.com/*)
To programik, który dostarcza wszystkich podstawowych informacji na temat maszyny – o, teraz już wiemy, że mamy bardzo słaby procesor ;(

CPUID
Również bardzo prosty program informacyjny, ale jak to mówią, co dwa to nie jeden ;)

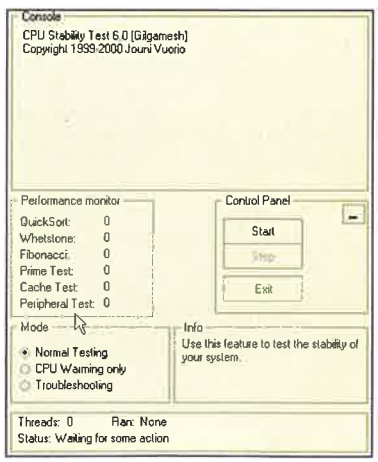
CPU-z (*www.cpuid.com*)
Następny podobny program

MOTHERBOARD MONITOR (*http://mbm.livewiredev.com/*)
To już w pełni profesjonalna aplikacja służąca do pomiarów temperatury, prędkości obrotowych coolerów w komputerze. Zaletą jest spolszczenie programu, wadą - niestety dość skomplikowana konfiguracja. Pozycja w zasadzie obowiązkowa, jeśli myślimy o wyciśnięciu wszystkich soków z procesora

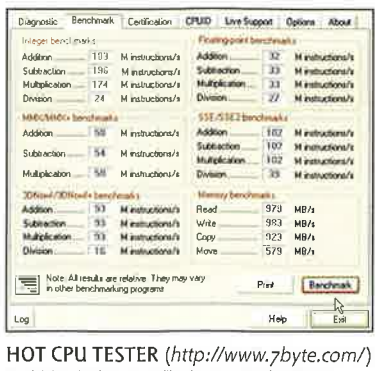


Programy, które wycisną z naszego komputera siódme poty.

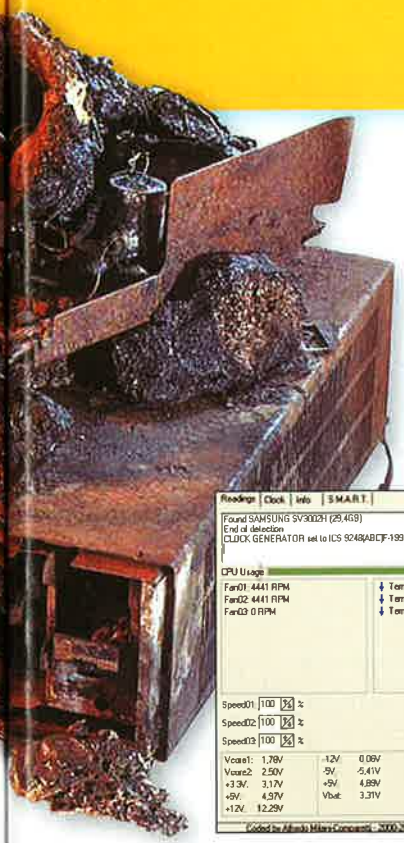
Po wszystkich operacjach przydałoby się sprawdzić, czy komputer nie będzie miał nic przeciwko pracy na podwyższonych obrotach.



CPU STABLITY TEST (*http://www.vtoy.fi/jv16/*)
To prosty program do sprawdzania stabilności procesora, ma również opcję maksymalnego rozgrzania naszego CPU (ciekawe, czy użytkownika komputera też?). Test powinien trwać około 12 godzin.

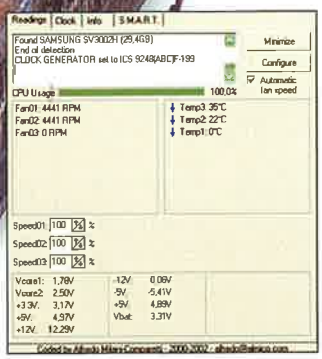


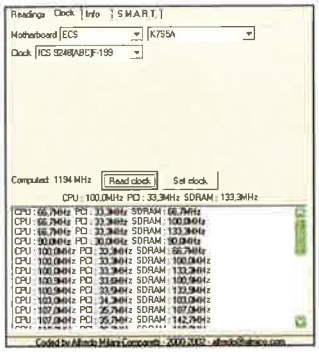
HOT CPU TESTER (*http://www.7byte.com/*)
Bardziej rozbudowana aplikacja, również obciążająca maksymalnie procesor. Ma wbudowany prosty benchmark naszego sprzętu. Test trwa ok. 6 godzin.



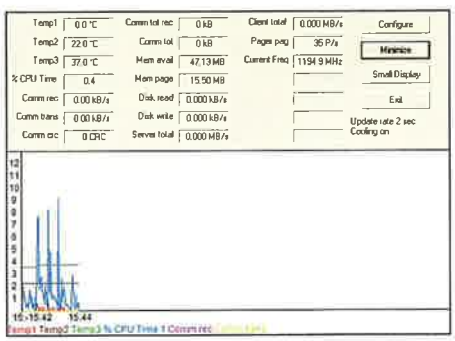
Programy do zmiany częstotliwości taktowania procesora.

Ze zmianą częstotliwości taktowania procesora bywa różnie. Czasami bez problemu zmienimy ustawienia w BIOS-ie, lecz gdy to zawiedzie, musimy próbować innych bardziej lub mniej skutecznych metod. W teorii programów takich jest sporo, lecz godne uwagi są dwa:





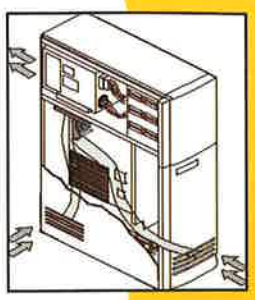
SPEEDFAN (*http://www.almico.com/speedfan.php*) – w zasadzie służy do kontroli prędkości obrotowej wiatraków, ale ma wszystkie potrzebne funkcje. W głównym menu widzimy prędkości coolerów, temperaturę i napięcie wychodzące z zasilacza PC. Na następnej zakładce mamy to, co tygrysy lubią najbardziej. Po znalezieniu producenta i modelu płyty głównej, odczytujemy częstotliwość FSB, naciskając przycisk Read Clock. Z okna poniżej wybieramy interesującą nas częstotliwość (oczywiście najlepsza jest ta na samym dole) ;) i Set Clock. Jeśli nie przesadziliśmy zbytnio, możemy się cieszyć nową prędkością sprzętu. Natomiast jeśli zrobi się error, czyt. zwis systemu, wystarczy nacisnąć magiczny przycisk Reset na obudowie, a po uruchomieniu systemu ustawić FSB oczko niżej niż przed zawieszeniem sprzętu. Polecam próbować zmieniać ustawienia powoli - po jednej opcji, tak najszybciej dojdziemy do tego, co przełknie nasz system, a czego już nie.



CPUCOOL (*http://www.podien.de*) – to już klasyka gatunku. W sumie jest to sprytne połączenie dwóch programów CpuFsb i Cpulce, które są dziełem tego samego autora. Program pozwala na zmianę ustawień częstotliwości taktowania procesora i pamięci, wykorzystuje instrukcję HALT do jego chłodzenia, optymalizuje użycie pamięci RAM i na bieżąco monitoruje temperatury i prędkości obrotowe wiatraków w komputerze. Ponownie musimy wybrać producenta i typ płyty głównej, a potem w menu Functions wybieramy Change front side bus\change CPU speed. I już możemy się bawić ustawieniami taktowania procesora. CPUCOOL jest obecnie chyba najlepszym tego typu kombajnem, za pomocą którego możemy kontrolować aż tyle funkcji. Takim oto sposobem z Durona 1200 MHz robimy bez zająknięcia Durona 1320 MHz. Łatwo, szybko i przyjemnie.

W przypadku gdy zbyt mocno przetaktujemy procesor i zaznaczymy opcję uruchamiania programu razem z systemem, możemy mieć mały problem, gdyż program za każdym razem będzie przestawiał magistralę na zbyt dużą częstotliwość i zawieszał system. Wtedy uruchamiamy komputer w trybie awaryjnym i w katalogu z programem odnajdujemy plik: reset.exe, który czyści ustawienia programu. Po resecie wracamy do stanu pierwotnego systemu.

Traktat o dobrej robocie



A teraz to, o czym właśnie przeczytaliście, możecie spokojnie zapomnieć. Dlaczego? Już spieszę z wyjaśnieniem. Otóż, na nic to wszystko, jeśli wszystkie układy chłodzące komputera nie będą dobrze pracować. Zacznijmy od początku. Cyrkulacja powietrza w obudowie komputerowej jest pomyślana w ten sposób, aby maksymalną ilość ciepłego powietrza odprowadzić na zewnątrz komputera; jeśli na drodze staną jakieś przeszkody (taśmy od dysku twardego, kable zasilające), nici z dobrego chodzenia procesora i karty graficznej. Również samodzielne montowanie dodatkowych wentylatorów w nieodpowiednich miejscach zazwyczaj nie poprawia sytuacji a tylko pogarsza sprawę.

(Temat montowania wentylatorów - jako że dość obszerny - omówimy osobno za miesiąc – redakcja.)

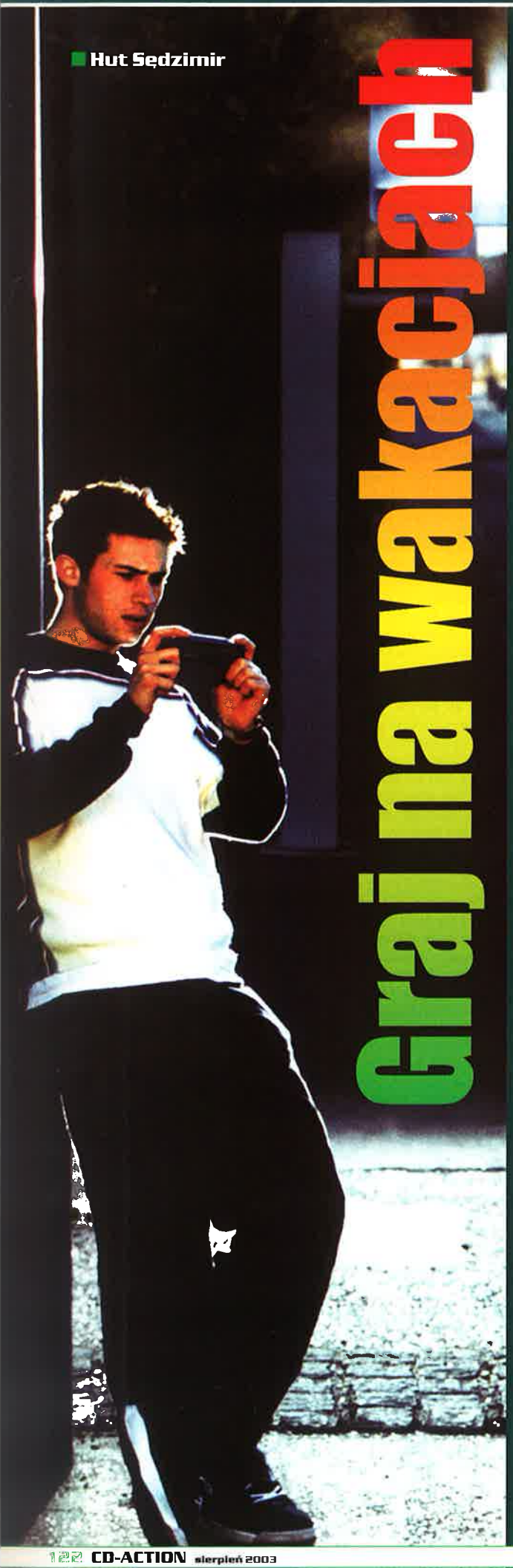
Następną kwestią jest przewodzenie ciepła z procesora na radiator. Znam niestety tragiczne przypadki mocowania radiatora do procesora bez specjalnej pasty przewodzącej ciepło, a dostępnej w każdym dobrym sklepie komputerowym. Z drugiej strony - nadmiar pasty też nie jest dobry! Niewskazane jest również wkładanie jakichkolwiek kart rozszerzeń bezpośrednio przy slocie AGP, gdyż utrudniają one pracę coolerowi na karcie graficznej. Jeśli jednak te wszystkie porady nie przynoszą pożądanych efektów, można po prostu zdjąć pokrywę z obudowy. Tylko w takim razie musimy się przygotować na cotygodniowe odkurzanie urządzenia (*) (trzeba uważać na te wszystkie kondensatory i układy scalone), gdyż kurz zbierający się na podzespołach również nie pomaga w odprowadzaniu ciepła. Wysokich zegarów CPU i minusowych temperatur! (*) uwaga: broń Boże, nie wsadzać końcówkę odkurzacza między układy! Plastykowa rura jest zwykle naładowana elektrycznością statyczną - potem wystarczy tylko, by takie wyładowanie „trzasnęło" w jakiś układ - i macie się z pyszna. Do odkurzania kompa najlepiej kupić specjalny pojemnik ze sprężonym powietrzem (dostępne w porządnych sklepach z częściami do kompa i z częściami elektronicznymi) - i za jego pomocą WYDMUCHAĆ kurz z układów. A jeśli ktoś się baaaardzo uprze na odkurzacz - po pierwsze podłączyć rurę do wylotu, a nie wlotu powietrza - i wydmuchiwać kurz. A po drugie - robić to z odległości MINIMUM 30 cm od układów komputera. Inaczej może być RÓŻNIE... i pretensje miejcie wówczas do siebie...

Programy, które zrobią z naszego procesora zamrażarkę. ;)

Jeśli pominąć ww. CPUCOOL, który spełnia wszystkie potrzebne funkcje i jeżeli nie chcemy programowo przetaktowywać procesora lub robimy to w BIOS-ie, a chcemy zapewnić mu niższą temperaturę pracy, program CPUIDLE (*http://www.cpuidle.de/*) nadaje się do tego idealnie. Program obniża temperaturę procesora, gdy ten nie jest w pełni wykorzystywany, wydając instrukcję HALT. Wydłuża to żywotność procesora - według teorii temperatura Celsjusza o 10 stopni niższa zwiększa dwukrotnie jego bezawaryjny czas pracy oraz obniża zużycie energii. Podczas testów byłem naprawdę mocno zdziwiony, kiedy się okazało, że temperatura procesora spadła do 34 stopni (aż czuć było zimny wiatr od strony komputera) ;), gdy normalnie utrzymywała się na poziomie 40–42 stopni. Oczywiście wraz z obciążeniem procesora jego temperatura wzrastała do normalnych wartości, ale i tak warto

Graj na wakacjach

Hut Sędzimir



Od początku lipca do końca sierpnia – a dla niektórych nawet do końca września – liczy się tylko słońce, krótkie spodenki i pełny chill-out. I nawet mimo że czasem bardzo się chce, jakoś tak głupio siedzieć ciągle w domu i wpatrywać się w ekran monitora. Ech, gdyby tak można było wziąć ze sobą ulubione gry i popykać w nie na plaży, łące, a nawet na ławce przed blokiem. Ej, zaraz... Przecież już można!

Polska od zawsze znajduje się trochę w tyle za resztą zachodniego świata i to w większości dziedzin, także w 'gamingu'. To, co w Japonii, USA czy nawet Europie Zachodniej już od dawna jest normalką, u nas dopiero się pojawia, a czasem nawet w ogóle nie chwyta (przykład koronny – konsole!). Szaleństwo giercowania przenośnego, zjawiska w całym wysoko rozwiniętym globie zataczającego z dnia na dzień coraz szersze kręgi, nigdy chyba nie przyjmie u nas takich rozmiarów jak w Ameryce czy Kraju Kwitnącej Wiśni, ale nawet mimo to polscy gracze mają już teraz możliwość oderwania się od PC-tów i grania nawet na plaży w Kołobrzegu.

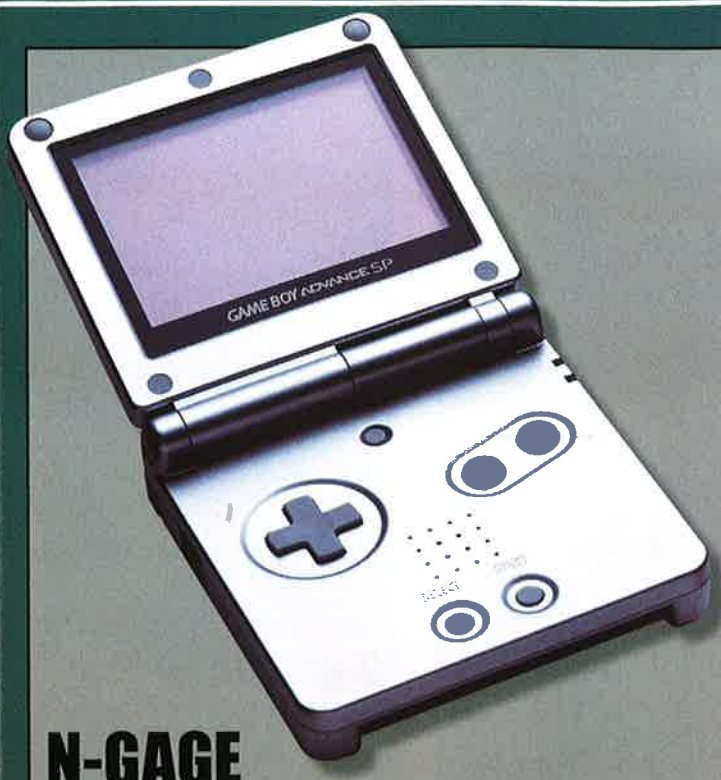
Na dzień dzisiejszy, czyli lato 2003 roku, istnieją dwa sensowne rozwiązania pozwalające giercować niezależnie od tego, gdzie się właśnie znajdujesz. Jedną z nich są gry napisane w języku JAVA, która można odpalić na części najnowszych modelów telefonów komórkowych, rozwiązanie drugie zaś to zakup jednej z konsolek firmy Nintendo, czyli GameBoy Color lub GameBoy Advance (najlepiej w nowej edycji SP). Oba rozwiązania mają wady i zalety, ale dla prawdziwego gracza, który jest gotów odłożyć trochę z pensji, stypendium, kieszonkowego czy tego, co rodzina dała na komunię, tak naprawdę jedynym sensownym wyborem jest właśnie GameBoy Advance, szczególnie teraz, kiedy na rynek trafiła jego ulepszona wersja oznaczona literami SP. Być może w przyszłości pozycji GameBoya zagrozi konsola-telefon firmy Nokia o nazwie N-Gage (patrz ramka N-Gage), ale na chwilę obecną analitycy (np. z prestiżowego serwisu GameSpy.com) przewidują, że tak się nie stanie – cena urządzenia jest bardzo wysoka, a jego możliwości w zasadzie (poza obsługą gry online) nie przewyższają tych, jakimi może się pochwalić GBA.

Z czym to się je i jak się obsługuje? Jeśli decydujesz się na granie na telefonie, musisz przede wszystkim zdobyć aparat obsługujący aplikacje napisane w języku JAVA. Najpopularniejsze telefony tego typu to Nokia 3510i, 3430, 3530, Siemens C55, S55, SL45i, Sony Ericsson P800 i T300. Komfort gry i jej wygląd zależą w dużej mierze od wybranego aparatu, jednakże nawet w telefonach z dużym kolorowym wyświetlaczem nie możesz się spodziewać graficznych czy dźwiękowych cudów. Kolejny krok to zdobycie gier. Można je co prawda znaleźć i ściągnąć z Internetu (na stronach WWW czy nawet w aplikacji typu P2P - np. Kazaa) na komputer, a potem przegrać z PC do komórki przy użyciu specjalnego kabelka, ale takie działanie jest nielegalne. Oficjalnie gry napisane w języku JAVA należy pobierać ze specjalnych serwisów (np. bardzo obszerny Bravo.pl) przesyłających je za określoną, stosunkowo niewielką, opłatą na twój telefon. Niestety większość gier przeznaczonych na komórki to proste klony klasyków z ery ośmiu bitów (Boulder Dash, Asteroids, Tetris, R-Type, Moon Patrol), zazwyczaj mało ekscytujące, krótkie i nieciekawe. Dobrych, naprawdę dopracowanych gier jest niewiele, a takie perełki jak komórkowy Splinter Cell czy Tomb Raider to prawdziwa rzadkość. Te lepsze mają też czasami wbudowany limit czasowy (np. świetna strzelanina Siberian Strike dostępna na Nokię 7650), co powoduje ich zablokowanie po upłynięciu określonego (zazwyczaj 30 dni) czasu (uwaga - przestawianie zegara nie pomaga!!!). Trzeba też zaznaczyć, że niektóre z gier pracują tylko na wybranych modelach telefonów. Wszystko to jest naprawdę zagmatwane, przez co granie na komórce nadal należy traktować co najwyżej jako dobry sposób na zabicie nudy podczas czekania na autobus, a nie zabawę dla prawdziwego gracza.

Dużo prostszy i zdecydowanie bardziej emocjonujący sposób grania na świeżym powietrzu zapewniają przenośne konsolki firmy Nintendo – GameBoy Color (GBC) oraz GameBoy Advance (GBA), i nowa, udoskonalona wersja SP (patrz ramka GBA-SP) tego ostatniego. Na tych dwóch platformach ukazało się łącznie już ponad półtora tysiąca (ok. 500 na GBA) tytułów, z których przeważająca część to gry naprawdę dobre, a wynika to z tego, że firma Nintendo musi zaakceptować każdy cartridge kierowany do produkcji. Wejście w świat gier przeznaczonych na GameBoya – szczególnie Advance - ma jeszcze jedną dodatkową zaletę. Otóż, poza zminiaturyzowanymi wersjami popularnych tytułów wypuszczanych na wszystkie platformy – tj. Tony Hawk Pro Skate, Doom, Duke Nukem, Splinter Cell, FIFA, Rayman, Raingow Six, Medal Of Honor – gry na GBA to także dziesiątki tytułów dostępnych tylko i wyłącznie na tej platformie.

To właśnie one stanowią o sile tych minikonsolek - są zazwyczaj zgodnie oceniane najwyżej przez recenzentów i graczy, pozwalają też na zetknięcie się z kulturą grania całkowicie inną niż to, co znamy z PC-tów czy nawet innych konsol. Świat gier na GBA (patrz ramka – Tylko na GBA) ma własnych bohaterów, własne krainy, popularne wśród posiadaczy tych platform w równie dużym stopniu jak warcraftowy świat Azeroth czy piękna Cate Archer z NOLF-a. Produkcje wydawane na GBA mają jeszcze tę przewagę np. nad grami dostępnymi w telefonach komórkowych, że są to tytuły pełnowymiarowe, czyli wymagające do ukończenia kilkunastu godzin gry, a w niektórych przypadkach (np. doskonałe gry RPG z cyklu Golden Sun) nawet dużo więcej. W porównaniu z grami „telefonicznymi", które nierzadko składają się tylko z kilku prostych plansz, różnica jest naprawdę kolosalna.

Do minusów GBA jako platformy do gier zaliczyć można cenę jej samej i kartridży do niej, ale każdy, kto posmakuje frajdy, jaką daje GameBoy, zamienia się od razu w maniaka, dla którego żadne wydatki nie są za wysokie. A frajda to naprawdę ogromna – piaszczysta plaża, palące słońce, a ty rozłożony na kocyku kręcisz kolejne combosy w Tony Hawk Pro Skater 4. Raj zawodowego gracza?!? Czemu nie...



N-GAGE

W lutym tego roku znana z produkcji telefonów komórkowych firma Nokia zaprezentowała urządzenie, które ma zrewolucjonizować rynek gier przenośnych. Nokia N-Gage, bo tak brzmi jego nazwa, trafi jednak do sprzedaży dopiero 7 października 2003 roku. N-Gage ma łączyć funkcjonalność telefonu komórkowego z przenośną konsolą do gier, odtwarzając aplikacje zapisane na kartach pamięci w standardzie MultiMediaCard. Jak dotąd wsparcie dla projektu wyraziły firmy, takie jak Activision, Eidos, Sega, Taito i THQ i zapowiedziały wersje kilku własnych tytułów na N-Gage'a (w części będą to konwersje gier dostępnych na GameBoya Advance). Dodatkowo N-Gage będzie wyposażony w radio i odtwarzacz plików MP3 (o nieokreślonej dotąd pojemności).

PARAMETRY TECHNICZNE N-GAGE'A TO:
Wyświetlacz z podświetleniem
Rozdzielczość176 x 208, 4096 kolorów
Obsługa MMS-ów
Obsługa języka JAVA
Łącze typu USB
Czas działania (podczas grania) od 3 do 5 godzin
Wymiary: 133,7 x 69,7 x 20,2 mm
Waga ok. 137g

PROGNOZA
Trudno powiedzieć, ale raczej nie można wróżyć spektakularnego sukcesu urządzeniu - zapowiedziana cena to 299 funtów, w Polsce będzie więc kosztować ponad 2000 zł i na pewno będzie kłopot z grami. Jak N-Gage przyjmie się za granicą? Może mieć kłopoty – technicznie nie przewyższa GBA-SP, a ten zdążył już wyrobić sobie mocną pozycję na rynku i zdobyć bardzo bogatą bibliotekę gier. My stawiamy na GBA-SP.

GBA-SP

Wypuszczone na rynek pod koniec marca tego roku GBA-SP to konsolka do gier - z jednej strony - bardzo modna i stylowa, z drugiej zaś - oferująca zabawę na najwyższym poziomie. W porównaniu z poprzednią wersją GBA, która mogła się kojarzyć z zabawką dla dzieci (np. poprzez fioletową obudowę), GBA-SP to propozycja dla starszych graczy - wyglądem urządzenie nawiązuje do stylistyki laptopów czy urządzeń typu PDA. Wprowadzenie podświetlania ekranu zwiększa w nieprawdopodobny sposób czytelność ekranu, a ładowalna, stała bateria zmniejsza wydatki na bateryjki, ponadto pozwala na aż 10 godzinną grę bez przerwy (z podświetleniem).

PARAMETRY TECHNICZNE GBA-SP TO:
Wyświetlacz z podświetleniem
Rozdzielczość 240 x 116, 32 tysiące kolorów
Szereg dedykowanych urządzeń zewnętrznych (w tym odtwarzacz MP3)
Czas działania (podczas grania): od 10 do 18 godzin
Wymiary: 83,2 x 80,1x 24 mm
Waga ok. 20 g

PROGNOZA
Konsola dostępna jest w sprzedaży od kilku miesięcy i jak na razie jej obecność na rynku to pasmo sukcesów – w Japonii pierwszego dnia sprzedały się wszystkie dostępne egzemplarze; równie udane były premiery konsolki w USA i Europie. Już teraz bogata biblioteka programów nadal będzie poszerzana – wszystkie wielkie koncerny mają w planach wydawniczych duże produkcje na tę platformę, kilka gier na GBA znalazło się też w podsumowaniu 25 najlepszych gier niedawnych targów E3 (m.in. CIMA: The Enemy, Fire Emblem: The Sword of Fire, Tony Hawk Underground, Prince of Persia: The Sands of Time). Przy takich argumentach – i cenie ponad trzy razy niższej niż ta N-Gage'a – ci, którzy traktują granie poważnie, praktycznie nie mają innej alternatywy.

TYLKO NA GBA

Trudno wybrać najlepsze gry dostępne na GBA - nawet spośród tych, które są dostępne wyłącznie na tę platformę. Po sporach, w których uczestniczyło grono „gejmbojowych" fanatyków w redakcji CDA, wybraliśmy pięć - naszym zdaniem - najciekawszych tytułów.

ADVANCE WARS
Gra strategiczna na małą konsolkę, którą - mimo rysunkowej grafiki – cechuje zmysł strategiczny równie mocno jak Close Combat i Age Of Empires razem wzięte. Doskonałe!

GOLDEN SUN
Gra RPG z prawdziwego zdarzenia, opowiadająca historię równie rozbudowaną i równie pokręconą jak w Baldur's Gate czy Planescape: Torment. A do tego system walki jest tu jednym z najlepszych w historii gatunku!

ZELDA: A LINK TO THE PAST
Zręcznościowa gra RPG, w której młody rycerz w zielonym kubraczku, Link, wyrusza w długą podróż, na końcu której ratuje świat (oczywiście...). Sporo walki, mnóstwo łamigłówek i niesamowita przygoda w stylu Final Fantasy.

METROID FUSION
Platformówka z elementami przygodówkowymi. Podobała ci się trylogia Aliens? Metroid Fusion wciągnie się podobnym klimatem i wymagającą dużych umiejętności akcją.

CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW
Platformówka z łowcą wampirów w roli głównej. Labirynty są tu bardzo mroczne i ponure, przydaje się więc oświetlenie GBA-SP – lepiej widać, skąd nadchodzą bestie ciemności.

FX 5900 od MSI

Firma MSI zaprezentowała najmocniejszą pozycję w gamie kart graficznych, czyli MSI GeForce FX 5900 Ultra. Urządzenia z tej rodziny różnią się od poprzednich modeli 5800 następującymi cechami:

technologia CineFX została zoptymalizowana oraz udoskonalona i teraz będzie nosiła miano CineFX 2.0, Intellisample w podobny sposób stało się z Intellisample HCT, zwiększono przepustowość pamięci do 27,2 GB/s, szynę pamięci powiększono dwukrotnie, do 256 bitów, podwoiła się także liczba potoków renderujących, do 8

www.msi-polska.pl

Minolta Dimage E223

Jednym z najnowszych produktów Minolty jest aparat Dimage E223. Zarówno ze względu na jego możliwości, łatwą obsługę (naświetlanie, ustawianie ostrości, balans bieli i lampa błyskowa są sterowane automatycznie), jak i niewygórowaną cenę – 999 zł, jest on ciekawą propozycją dla wszystkich amatorów cyfrowej fotografii.

www.ab.pl

Plextor nagrywa

W maju br. Plextor rozpoczął produkcję aż dwóch nowych produktów: napędu PlexWriter 52/24/52A oraz nagrywarki DVD z symbolem PX-504UF. Najnowszy model z rodziny PlexWriter, napęd 52/24/52A, można nazwać „ekonomiczną/domową" odmianą topowej wersji PlexWriter Premium. Nowy produkt standardowo wyposażony w znane technologie (PoweRec, VariRec, system „buffer underrun protection") ma interfejs ATAPI oraz umożliwia zapis i odczyt w tempie: 52x. PlexWriter 52/24/52A wyposażony w bufor 2 MB nagrywa płyty CD-RW w tempie 24x i charakteryzuje się rekordowym czasem dostępu - poniżej 65 ms. Na rynek trafi zarówno wersja z tradycyjnym, jasnym panelem przednim, jak i odmiana BLACK, z czarnym frontem. Wersja Retail Kit zawiera m.in. oprogramowanie Nero Express, InCD, PlexTools oraz kable, czyste płytki, polską instrukcję i akcesoria. Druga z nowości - PX-504UF, to zewnętrzna odmiana nagrywarki DVD+RW. Bazuje ona na napędzie PX-504A. Ciekawostką nowego modelu jest podwójny interfejs USB 2.0/FireWire. PX-504UF to aż sześć funkcji w jednym napędzie:

- zapis DVD+R z prędkością 4x
- zapis DVD+RW z prędkością 2,4x
- zapis CD-R z prędkością 16x
- zapis CD-RW z prędkością 10x
- odczyt DVD z prędkością 12x
- odczyt CD z prędkością 40x

www.alstor.com.pl

IBM rozdaje

W dniu 15 maja br. odbyło się uroczyste przekazanie zestawu komputerowego IBM dla Ośrodka Szkolno-Wychowawczego dla Dzieci Niewidomych w Laskach pod Warszawą. Przekazania sprzętu, ofiarowanego w ramach międzynarodowego programu IBM KidSmart, dokonano podczas obchodzonego w tym dniu jubileuszu zakładu w Laskach. W uroczystości wzięła udział Pani Prezydentowa Jolanta Kwaśniewska, której Fundacja „Porozumienie bez Barier" jest silnie zaangażowana we wspieranie ośrodka. Honorowym patronem projektu IBM KidSmart jest Michał Kleiber, Minister Nauki, Przewodniczący Komitetu Badań Naukowych.

www.ibm.pl

Tuning optyczny

Modding, i związane z tym nowe ekscentryczne urządzenia upiększające komputer, znajduje coraz więcej zwolenników także na polskim rynku komputerowym. Oferta Megabajtu obejmuje - oprócz przezroczystej obudowy „Crystal" i wodnego coolera TRACER Aqualia, wentylatory oraz wiatraki do obudów z diodami LED, a także różnokolorowe katody CCFL. W chwili obecnej w Magabajcie komputerowy ekscentryk może skompletować pełnowartościowy zestaw tuningowy dla swojego PC-ta, a zwykły zjadacz chleba upiększyć szarą obudowę komputerową.

www.megabajt.com.pl

Ze złota?

W sprzedaży pojawiła się nowa zewnętrzna nagrywarka CD-RW, z limitowanej Złotej Serii LXR-40243A Gold. Od poprzedniczki LXR-40122 różni nie tylko kolor obudowy (poprzednio niebieski, teraz złoty), ale również wyższa prędkość nagrywania płyt CD-RW, która obecnie wynosi 24x. Parametry LiteOn LXR-40243A:

- prędkość zapisu CD-R/CD-RW/odczytu: 40x24x40
- interfejs: USB 2.0

- czas dostępu: 80 ms
- bufor: 2 MB
- obsługiwane formaty: wszystkie płyty CD, CD-R i CD-RW
- obsługiwane systemy zapisu: Fixed & Variable Packet, TAO, SAO, DAO, Raw Mode & Over-Burn
- system ochrony zapisu SMART-BURN – technologia zapobiegająca występowaniu błędów typu buffor-underrun, automatycznie dostosowująca prędkość i metodę zapisu oraz pobór mocy (OPC) w zależności od typu i właściwości nośnika
- SMART-X - technologia obsługująca systemy zapisu Digital Audio Extraction (DAE) i VCD
- VAS - system redukujący wibracje i hałas podczas nagrywania i odczytu
- obsługa Mt. Rainier
- oprogramowanie Ahead Nero
- wymiary: 150 x 44,3 x 198 cm; waga: 550 g
- gwarancja: 2 lata

Sugerowana cena detaliczna to 525 zł.

www.liteon.ab.pl

CRW5224 Chameleon

Firma AOpen zauważyła ostatnio, że komputery oraz inne podzespoły komputerowe mają tendencje do zmiany kolorów – z tradycyjnego beżowego do szarych, a ostatnio srebrnych i czarnych. Przyczyną tych zmian może być fakt, że obecnie pecety stają

się bardziej centrum multimedialnym lub informacyjnym. Inaczej mówiąc, pecety przeniosły się z gabinetów do salonów. Jeżeli taki pecet chce stanąć w naszym salonie, powinien ładnie wyglądać i dobrze się wkomponować do istniejących już urządzeń. Kiedy spojrzysz na nagrywarkę AOpen

5 urodziny!

W środę, 28 maja 2003 roku odbyła się uroczystość pięciolecia działalności polskiego oddziału firmy Creative w Polsce. Na obchodach tej rocznicy zjawili się zaproszeni dziennikarze oraz inni goście. Uroczystość obchodów rozpoczął Marcin Kindler, założyciel krajowego oddziału Creative'a. Obecnie zarządza on nie tylko naszym rynkiem, ale odpowiada także za rynek Europy Wschodniej (razem dziesięć krajów: Polska, Rosja, Czechy i Słowacja, Ukraina, Litwa, Łotwa, Białoruś, Estonia oraz Węgry). Imprezę prowadziła Monika Richardson, a koncertami zaszczycili gości Voo Voo oraz Urszula Dudziak.

www.creative.pl

Gwiezdne wrota...

Marka AVACS, znana jak dotąd głównie z popularnych faksmodemów i kart telewizyjnych, wzbogaciła się o serię nowych produktów - kart graficznych pod wspólną nazwą STARGATE. Karty graficzne AVACS STARGATE z założenia mają być atrakcyjną ofertą zarówno dla młodych, jak i doświadczonych graczy, poszukujących wydajnego akceleratora graficznego za niewygórowaną kwotę. Ograniczenie kosztów kart AVACS uzyskano między innymi poprzez ujednolicenie opakowania oraz usunięcie wszelkich niewpływających na wydajność karty ozdobników, takich jak dodatkowe oprogramowanie, gadżety itp. W pierwszej kolejności na rynku dostępne będą najpopularniejsze modele tych urządzeń na chipsecie Nvidii 440, już jednak jako kolejne pojawią się modele z procesorami Titanium i FX.

www.avacs.pl

SMS-y z drutu?

Dzięki firmie Fincom Poland sp. z o.o. możliwe jest wysyłanie i odbieranie wiadomości SMS w sieci stacjonarnej. Dzięki usłudze Fincom Fixed SMS od 17 kwietnia użytkownicy sieci Idea mogą wysyłać wiadomości SMS do sieci stacjonarnych. W przypadku gdy do telefonu stacjonarnego dołączona jest specjalna przystawka

phoneBuddy Expert lub phoneBuddy Comfort (lub telefon posiada odpowiednią funkcję), SMS doręczany jest w formie tekstowej i odczytywany na ekranie urządzenia. W pozostałych przypadkach system wykona połączenie głosowe z telefonem stacjonarnym i serwer odczyta wiadomość po nawiązaniu połączenia. System obsługuje wyłącznie SMS-y do 160 znaków, które w treści nie zawierają znaków diakrytycznych (np. ś, ź, ć, ą itp.) i napisane w języku polskim. W razie uruchomienia w telefonie komórkowym funkcji raportów doręczeń po wysłaniu SMS-a na telefon stacjonarny raport „doręczono" oznacza przekazanie wiadomości do sieci stacjonarnej i nie jest równoznaczny z doręczeniem jej do odbiorcy.

www.fincom.pl
www.microcom.com.pl

Ostre kino domowe

W czerwcu firma Sharp wprowadziła na polski rynek dwa nowe projektory – modele PGA10S i PGA10X. Atrakcyjna cena i niskie koszty eksploatacji czynią z nich idealne rozwiązanie dla zestawów kina domowego oraz placówek edukacyjnych. Projektor Sharp PGA10S dysponuje strumieniem światła o sile 1500 ANSI lumenów i kontrastem o współczynniku 400:1. Dla modelu PGA10X te wartości wynoszą odpowiednio 1300 ANSI lm i 450:1. Zastosowany w modelu PGA10S panel LCD ma rzeczywistą rozdzielczość SVGA (800 x 600). Z kolei rozdzielczość natywna Sharp PGA10X to XGA (1024 x 768).

Dla użytkowania projektorów w warunkach domowych niebagatelną rolę odgrywają koszty eksploatacji. Projektory Sharpa są w tej dziedzinie prawdziwymi rekordzistami - żywotność lampy w trybie standardowym to 3 tys. godzin. Po przełączeniu sprzętu w tryb ekonomiczny żywotność wzrasta do 4,5 tys. godzin. Sugerowana przez producenta cena detaliczna netto to 7999 zł dla modelu PGA10S i 9999 zł dla PGA10X.

www.sharp.pl

DR5224, powiesz, że wygląda jak każdy inny napęd. Jednak w pudełku CAMELEONA znajdziesz dwa(!) dodatkowe panele przednie - srebrny i czarny. Dzięki nim wszystko będzie do siebie pasować. I to jest właśnie nowe: pełna elastyczność – można go zainstalować w zwykłych, srebrnych i czarnych obudowach. Wymiana panelu przedniego jest tak prosta, że nawet (bez obrazy) babcia sobie z tym poradzi. To nie wszystkie nowości kameleona. Napęd AOpen CRW5224 jest nową generacją cichych urządzeń optycznych.

www.pronox.com.pl

Gsmart D30_FRONT

W ofercie Veracomp pojawił się nowy cyfrowy aparat fotograficzny firmy Mustek GSmart D30 - pierwszy model z serii GSmart oferujący bardziej zaawansowane funkcje wykonywania i transmisji zdjęć. Model GSmart D30 łączy funkcje cyfrowego aparatu fotograficznego, kamery internetowej oraz cyfrowej kamery wideo (typu camcorder). Tak jak wszystkie modele z serii Gsmart, wyróżnia go kompaktowa obudowa, niewielkie rozmiary i uniwersalność zastosowań. Urządzenie wyposażone jest w czujnik o rozdzielczości 2,1 megapikseli. Na tylnej ściance aparatu znajduje się kolorowy ekran LCD o wielkości 0,9 cala, który wyświetla menu aparatu oraz pozwala obserwować efekty wykonanej pracy. Obraz zapisywany jest na wbudowanej 16 MB pamięci, z opcją rozbudowy poprzez gniazdo SD/MMC. Port USB 2.0 umożliwia szybkie przesyłanie zarejestrowanych obrazów do komputera. Dzięki funkcji Bus Power podczas połączenia przez port USB nie jest potrzebne dodatkowe zasilanie. Użytkownicy mogą

szybko i łatwo wydrukować zdjęcia lub przesłać je za pośrednictwem Internetu. Mustek GSmart D30 objęty jest dwuletnią gwarancją i kosztuje 471 zł - jest to sugerowana cena detaliczna netto.

www.veracomp.pl

4MAX

W dniu 07.06.2003 uruchomiona została nowa witryna internetowa firmy 4MAX - wyłącznego dystrybutora produktów Thermaltake. Nowy sklep, tak jak dotychczas, dostępny jest pod adresami www.4max.com.pl oraz www.4max.pl. Zastąpił on dotychczasową witrynę sklepową, która towarzyszyła firmie od momentu powstania.

www.4max.com.pl
www.4max.pl

HDD podłącz do... USB!

Obudowa zewnętrzna marki SEVEN umożliwia podłączenie dysków twardych 3,5" (popularnych dysków na PC) do portu USB komputera i transmisję danych w standardzie USB v.2.0. (do 480 Mbps). Dzięki takiemu rozwiązaniu możliwy jest bardzo szybki oraz wygodny dostęp do danych zapisanych na dodatkowym dysku oraz przenoszenie i wymiana danych pomiędzy użytkownikami. W zestawie, obok obudowy, znajduje się także kabel USB w wersji 2.0, zasilacz zewnętrzny oraz dysk CD ze sterownikami. Cena detaliczna to 175 zł.

www.megabajt.com.pl

Nowe telewizory... LCD!

Firma Veracomp rozszerza ofertę paneli LCD firmy MAG InnoVision o dwa nowe modele monitorów wyposażonych w tunery telewizyjne. W czerwcu w polskich sklepach pojawią się urządzenia 15-calowe (MAG LCD-TV HD 572V) oraz 17-calowe (MAG LCD-TV HD 772V). Nowe monitory mogą pełnić funkcję telewizora pracującego bez konieczności współpracy z komputerem lub jako standardowy panel LCD. Posiadają złącze analogowe (15-pinowe D-Sub) oraz cyfrowe DVI. Szeroki wybór wyjść i wejść audio/wideo (S-Video, Composite Video, Audio in, PC Line in, Line out) pozwala podłączyć monitory do magnetowidu, odtwarzacza DVD, zewnętrznych głośników, a to umożliwia np. oglądanie filmów na ekranie monitora. Urządzenia wyróżnia charakterystyczna dla serii HD (Highly Dignified) aluminiowa, opływowa obudowa w kolorze srebrnym oraz zintegrowane z podstawą głośniki stereofoniczne o mocy 2,5 W każdy. Dodatkową zaletą tych monitorów jest możliwość montażu na ścianie. Monitory te objęte są trzyletnią gwarancją w systemie door to door i kosztują - odpowiednio: model HD 572V - 2239 zł, HD 772V - 3099 zł. Ceny są sugerowanymi cenami detalicznymi netto.

www.magi.com.pl

ProLite E380S

Model ProLite E380S poszerza ofertę firmy iiyama w segmencie 15-calowych paneli ciekłokrystalicznych. Monitor został zaprojektowany tak, aby znaleźć zastosowanie w dowolnym środowisku: czy to jako narzędzie pracy biurowej, czy domowe centrum rozrywki. ProLite E380S charakteryzuje się wysoką jakością obrazu w nominalnej rozdzielczości 1024 x 768/75 Hz. Monitor posiada doskonałe parametry techniczne, m.in. kontrast o współczynniku 450:1 i funkcję OPO (Optymalna Jakość Obrazu), dzięki której można uzyskać zmienne tryby jasności obrazu z dostępną maksymalną luminacją na poziomie aż 380 cd/m2! Monitor został wyposażony w matrycę o krótkim czasie reakcji - 23 ms. Dzięki doskonałym parametrom technicznym i świetnej jakości wykonania E380S doskonale nadaje się nie tylko do zastosowań biurowych, ale również do zabawy z aplikacjami multimedialnymi, które wykorzystują dynamicznie zmieniający się obraz, jak np. gry 3D czy filmy DVD. Krótki czas reakcji, wysoki kontrast i podwyższona jasność gwarantują doskonałej jakości obraz na całej powierzchni ekranu oraz wiele godzin znakomitej zabawy.

Panel można zakupić w kolorach beżowym i czarnym, a od lipca dostępny będzie również w kolorze srebrnym. Sugerowana przez producenta cena detaliczna brutto wynosi 1499 zł.

www.iiyama.pl

42 cale plazmy

Firma Image Recording Solutions wprowadziła do oferty nowy telewizor plazmowy firmy Hitachi – model 42PD3000. Ta 42-calowa jednostka to flagowy produkt firmy Hitachi: łączy ona najnowsze rozwiązania technologiczne z eleganckim wzornictwem. Doskonały obraz, dźwięk najwyższej jakości i stylowy projekt liczącej zaledwie 95 mm obudowy czynią z tego urządzenia kompletne rozwiązanie dla zestawów kina domowego. Nowy model plazmowy Hitachi wyświetla obraz o rozdzielczości 1024 x 1024. 42PD3000 oferuje – co

w przypadku kina domowego jest szczególnie istotne - szeroki kąt widzenia, wynoszący aż 160 stopni w poziomie i w pionie. Dzięki temu obraz nie traci na jakości nawet wtedy, gdy na ekran patrzy się z boku. Gwarancją prezentacji najwyższej próby są jasność na poziomie 1000cd/m2 i imponujący kontrast o współczynniku 1000:1. Na uwagę zasługuje też funkcja dzielenia ekranu Split Screen, dzięki czemu można równocześnie wyświetlać na ekranie obrazy pochodzące z rożnych źródeł, np. telegazetę, obraz telewizyjny i sygnał z komputera. Nowa plazma Hitachi posiada dwie dołączane kolumny o mocy 12 W. 42-calowy telewizor Hitachi 42PD3000 objęto 2-letnią gwarancją, zaś jego cena detaliczna wynosi 33 989 zł. W majowym wydaniu prestiżowego brytyjskiego pisma „Home Cinema Choice" poświęconego zagadnieniom kina domowego telewizorowi Hitachi 42PD3000 przyznano tytuł „telewizora plazmowego roku".

www.irs.com.pl

Projektory HP

Firma Hewlett-Packard wprowadziła serię projektorów cyfrowych VP6100. Nowe urządzenia wyświetlają obrazy oraz filmy i są przeznaczone do zastosowania w biurach, salach szkolnych, niewielkich salach konferencyjnych oraz domach. Mimo przystępnej ceny, urządzenia te zapewniają wysoką jakość obrazu. W projektorach cyfrowych HP serii VP6100 zastosowano przełomową technologię DLP™ firmy Texas Instruments, dzięki której obraz jest ostry i wyraźny przez cały czas eksploatacji urządzenia. Za sprawą technologii DLP™ przez obiektyw przedostaje się większa ilość światła, a to z kolei zwiększa jasność obrazu o 30%, zaś jego kontrast dwukrotnie w porównaniu z tradycyjnymi projektora-

mi LCD. Zastosowana w projektorach cyfrowych HP serii VP6100 lampa charakteryzuje się długim czasem pracy, co eliminuje przerwy w prezentacjach. Obraz ma jasność 2000 lumenów (model VP6120) lub 1500 lumenów (model VP6110). To wystarcza, aby nawet przy włączonym świetle prezentacja wyglądała wyraźnie, a kolory były nasycone. Projektory cyfrowe HP serii VP6100 są już w sprzedaży. Szacowane ceny detaliczne w Polsce (z podatkiem VAT) wynoszą: HP Digital Projector VP6110 to 7990 zł, a HP Digital Projector VP6120 - 11 490 zł.

www.hp.pl

World Cyber Games

WCG
WORLD CYBER GAMES

Samsung Electronics Polska już po raz trzeci organizował polskie eliminacje do e-olimpiady World Cyber Games. W tym roku dla cyberzawodników przygotowano rozgrywki aż w czterech grach: Star Craft, Unreal Tournament, Counter-Strike i WarCraft. Ogólnopolskie eliminacje online rozpoczną się 1 lipca i potrwają do końca sierpnia.

W niedzielę, 1 czerwca, ruszyła oficjalna strona internetowa www.wcg.pl, na której chętni do wzięcia udziału w eliminacjach będą mogli zarejestrować się oraz dowiedzieć czegoś więcej o tegorocznych rozgrywkach. Najlepsi gracze wyłonieni w trakcie eliminacji zostaną zaproszeni do wzięcia udziału w wielkim polskim finale, który odbędzie się 13 września - już tradycyjnie w Hali EXPO XXI wieku w Warszawie. Wszystkich zainteresowanych cybergraczy oraz obserwatorów zapraszamy do uczestnictwa w nowej edycji World Cyber Games. Jak co roku, do wygrania jest wiele cennych nagród ufundowanych przez głównego sponsora Samsung Electronic Polska. Wśród nich najcenniejszą będzie wyjazd najlepszych polskich zawodników na światowe finały do Korei.

www.wcg.pl
www.samsung.pl

Canon - G5

Firma Canon zaprezentowała niedawno nowy aparat cyfrowy oznaczony symbolem G5. Matryca, z jakiej korzysta ten aparat, ma około pięciu milionów punktów światłoczułych. Zdjęcia w takiej rozdzielczości bez przeszkód można wykorzystywać do drukowania plakatów, gdyż urządzenie to pozwala zapisywać zdjęcia zupełnie bez kompresji, a to z kolei ma znaczenie dla półprofesjonalistów i profesjonalistów. Procesor DIGIC, kontrolujący zarówno podstawowe, jak i te bardziej złożone parametry urządzenia - pozwala na bardzo dokładne dopasowywanie ustawień do warunków oświetleniowych, dzięki czemu odwzorowywane kolory są niemal takie jak w rzeczywistości. Ciekawą opcją jest tu Timelapse – z jego pomocą można wykonywać ujęcia poklatkowe. Ustalamy przedział czasowy, w jakim mają być wykonane kolejne fotografie, a to pozwala na prowadzenie dokumentacji różnorakich zjawisk i w przyrodzie, i na przykład w mechanice. FlexiZone pozwala wybrać obiekt znajdujący się poza kadrem, do którego ma być dopasowana ostrość ujęcia.

www.canon.pl

xD-Picture Card

Z ofertą pojemności 512 MB kompaktowe karty xD-Picture Card podwajają własne dotychczasowe możliwości. Użytkownicy mogą teraz fotografować przez dłuższy czas i wykonywać większą liczbę zdjęć o wysokiej rozdzielczości bez konieczności przenoszenia danych do komputera oraz częstej wymiany ultrakompaktowych kart Olympusa. Na przykład przy wykonywaniu zdjęć z rozdzielczością 2560 x 1920 pikseli pięciomegapikselowym cyfrowym aparatem Olympus CAMEDIA C-5050ZOOM na wymiennym nośniku danych można zapisać do 32 plików TIFF lub aż 416 zdjęć w jakości HQ. Poza iście miniaturowymi wymiarami - 20 x 25 x 1,7 mm, nowe karty Olympusa zachowują inne cenione powszechnie właściwości kart xD-Picture Card: sporą prędkość zapisu/odczytu, niskie zużycie energii, trwałą konstrukcję oraz kompatybilność z szeroko gamą cyfrowych aparatów fotograficznych.

www.eurocolor.pl

VIA znów w sądzie

Firma VIA Technologies poinformowała o otwarciu procesu sądowego przeciwko MediaTek Inc. za naruszenie praw patentowych w przypadku kontrolerów optycznych. Proces rozpoczęty w amerykańskim sądzie okręgowym dla północnego dystryktu Kalifornii (dywizja San Francisco), informuje, że produkty MediaTek, w tym kontrolery DVD-ROM, CD-RW oraz CD-RW/DVD Combi, naruszają patent VIA numer 6 459 665. Patent ten odnosi się do przyrządów oraz metody działania, która zwiększa przepustowość optycznych urządzeń o wysokiej prędkości. VIA będzie dążyć do wstępnego nakazu sądowego dotyczącego sprzedaży, pokazywania oraz importowania tychże produktów do US. VIA być może również poprosi o zniszczenie inwentarza przechowywanego w US i o nieokreślony jeszcze poziom odszkodowania.

www.via.com.tw

Rumba

RUMBA 5.1 MT343, nowość w ofercie firmy Media-Tech, to 6-kanałowy zestaw głośnikowy zdolny zaspokoić gusta nie tylko użytkowników komputerów, ale również miłośników kina domowego. Zestaw ten jest wyposażony w kolumnę basową w drewnianej obudowie, z wyjściem czoła głośnika z boku kolumny oraz pięć kolumienek satelitarnych w obudowach wykonanych z tworzywa sztucznego. Zostały one też wyposażone w otwory umożliwiające montaż w pozycji wiszącej. Drewniana kolumna basowa, z umieszczonym wewnątrz potężnym głośnikiem, wyglądem ani jakością nie powinna ustępować podobnym produktom renomowanych firm. W głośnik basowy wbudowano zintegrowany kontroler muzyczny umożliwiający indywidualne i zespołowe sterowanie poszczególnymi grupami głośników poprzez regulację ich głośności (przód, tył, głośnik centralny, głośnik basowy, master). Całością można również sterować za pomocą bezprzewodowego pilota dołączonego do zestawu. Z tyłu kolumny basowej znajduje się 6 gniazd wejściowych typu chinch, dzięki czemu możliwe jest niezależne sterowanie każdym z nich, np. przez dekoder cyfrowy lub rozszerzoną wersję karty SoundBlaster Live. Oprócz tego znajduje się tam jedna para gniazd stereo, umożliwiająca podłączenie dodatkowego źródła dźwięku stereofonicznego (np. telewizora czy wieży HI-FI). Sugerowana cena detaliczna - 379 zł.

www.media-tech.pl

Photon

W sprzedaży pojawiły się aparaty cyfrowe PENTAGRAM z linii Photon: Photon 33 Zoom-3 oraz Photon 41 Zoom-3 o matrycach zbudowanych z odpowiednio 3,3 i 4,1 milionów pikseli. Oba aparaty wyposażone są w 3-krotny zoom optyczny oraz 2-krotny zoom cyfrowy. Wśród przydatnych funkcji znalazły się m.in. 4 tryby kontroli balansu bieli oraz możliwość ręcznej regulacji ostrości i zmiany czasu ekspozycji. Na dołączonej karcie Compact Flash 32 MB można

zmieścić do 620 zdjęć w rozdzieczości 640x480. W pakiecie Combo dodatkowo 4 akumulatorki, ładowarka i płyta CD z oprogramowaniem do obróbki obrazu Corel 9 Essentials. Ceny detaliczne brutto to: Photon 33 Zoom-3 - 990 zł, Photon 33 Zoom-3 Combo - 1190 zł, Photon 41 Zoom-3 Combo - 1690 zł.

www.pentagram.pl
www.photon.pl

Muzyka w telefonie

Nokia i Warner Music International poinformowały o podjęciu współpracy marketingowej, której celem

jest zapewnienie prawdziwie mobilnej muzyki w aparacie Nokia 3300. Na kartach pamięci MMC będą umieszczane krótkie nagrania nowych, zdobywających popularność artystów, a także melodie dzwonków True Tone, szablony wiadomości multimedialnych oraz kolorowe tapety. Telefon muzyczny Nokia 3300 to pierwszy telefon tego producenta przeznaczony dla rynku GSM, mogący korzystać z melodii True Tones. Użytkownik Nokia 3300 będzie mógł nagrania te wprowadzać do swego aparatu za pomocą oprogramowania Nokia Audio Manager, również znajdującego się w pakiecie.

www.nokia.com.pl

okulary bez recepty

Prawdziwe 3D w grach !

W trybie wyświetlania stereoskopowego karta graficzna generuje dwa oddzielne obrazy, które z dużą prędkością naprzemiennie (migawkowo) dostarcza do lewego i prawego okularu. W ten sposób powstaje wrażenie obserwacji w pełni trójwymiarowej rzeczywistości, np. w grach 3D !

Ciekłokrystaliczne okulary migawkowe 3D firmy GAINWARD są kompatybilne z kartami graficznymi GAINWARD, opartymi na procesorach nVidia.

GAINWARD, od 1984 roku w branży komputerowej, należy do ścisłej czołówki światowych gigantów rynku kart graficznych. Jest największym na Tajwanie producentem tych urządzeń. GAINWARD przoduje w tworzeniu najbardziej nowatorskich, super wydajnych rozwiązań, kładąc szczególny nacisk na najwyższą jakość swoich układów. Na całym świecie produkty GAINWARD objęte są 3-letnią gwarancją.

GAINWARD
Po prostu szybszy...

MULTIMEDIA VISION
02-295 Warszawa, Emaliowa 28
handlowy@mmv.pl

Więcej informacji:
tel. (022) 338 9000
www.gainward.pl

Nokia 3650 charakteryzuje się sporymi gabarytami, dużym kolorowym wyświetlaczem oraz nietypową klawiaturą.

Duży, kolorowy z okrągłą klawiaturą...

Nokia 3650

techNICK

Aparaty cyfrowe wbudowane lub dołączone do współczesnych telefonów komórkowych to już niemal standard. Nowe urządzenia bez kolorowych wyświetlaczy to już z kolei „zabytki". Czego nam jeszcze potrzeba?

Nokia 3650 zdecydowanie się wyróżnia na półce sklepowej spośród innych telefonów - jak jamnik szorstkowłosy wśród lalek barbie. Jest większy od innych, ma duży wyświetlacz i klawiaturę, którą pomylić można jedynie ze spotykanymi w baardzo starych telefonach stacjonarnych tarczami. Nowe rozmieszczenie poszczególnych przycisków zmusza użytkownika jakiegokolwiek innego telefonu komórkowego do niemal całkowitego przestawienia się i to w taki sposób, że powrót do obsługi innych urządzeń tego typu nie jest najprostszy. Dwóm klawiszom pod ekranem można przypisać dowolne polecenia z listy. Ja korzystałem z włączenia cyfrowego aparatu fotograficznego, a także bezpośredniego wywoływania listy kontaktów. Menu uruchamiane specjalnym klawiszem jest długie, lecz ikony można rozmieścić na ekranie w rzędach i kolumnach, co jest już wygodniejsze. Niewielki problem pojawia się, gdy chcemy skopiować całą zawartość karty SIM do pamięci telefonu (4 MB + dodatkowo 16 MB na karcie dołączonej). Musimy zaznaczyć kontakty i dopiero wtedy je przesłać (nie znaleźliśmy możliwości skopiowania wszystkiego naraz). Do poszczególnych kontaktów można dołączyć długie opisy, indywidualne dzwonki, a także zdjęcia zrobione wbudowanym aparatem lub skopiowane za pomocą dołączonej aplikacji (poprzez kabel, Bluetooth czy IrDA). Aparat wykonuje kolorowe zdjęcia, ale jest także w stanie nagrywać kilkusekundowe filmy w rozdzielczości do 640 x 480 punktów. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by na kartę skopiować filmiki i oglądać je potem na ekranie telefonu, pokazując na przykład znajomym, co zrobił z paczką chrupków nasz ukochany kociak.

Pochwalić także należy odtwarzanie polifonicznych dzwonków - w porównaniu chociażby do Nokii 3510i w 3650 brzmią one znacznie lepiej (sprawdzono na plikach MID).

Bez problemów można wysyłać oraz pobierać dane z Internetu, a to dzięki szybkiemu połączeniu poprzez GPRS. Oczywiście mogą to być między innymi aplikacje Java, a w tym programy użytkowe (słowniki, konwertery, kalkulatory i inne) oraz gry (logiczne, zręcznościowe i inne). Dzięki dołączonej na krążku CD aplikacji PC Suite możliwe jest zachowanie wszelkich danych z telefonu (książka adresowa, obrazki, filmy, wiadomości SMS i MMS oraz inne) na dysku twardym komputera. Za jego pomocą wgramy też nowe tapety, dzwonki czy też zmienimy lub dołączymy nowe pozycje w książce adresowej.

Nokia 3650 to dobry, choć duży, ciężki i wymagający sporego zacięcia przy opanowywaniu jego obsługi telefon komórkowy. Jeśli tylko potrzebujecie aparatu fotograficznego z funkcją kamery, jest to pozycja godna rozważenia.

Dane techniczne:

Waga: 130 g
Wymiary: 57 x 130 x 26 mm
Czas czuwania: do 200 h
Czas rozmowy: do 4 h
Wyświetlacz: 176 x 208 punktów, 4096 kolorów
Częstotliwość działania: GSM 900/1800/1900
Dzwonki: polifoniczne
Pamięć: 4 MB + karta 16 MB
Java: jest
Dodatkowe: wbudowany cyfrowy aparat
System operacyjny: Symbian OS
Główne funkcje: Bluetooth, wiadomości multimedialne MMS, aplikacje Java (mogą być wymieniane i pobierane przez użytkownika), GPRS, możliwość nagrywania filmów (odtwarzacz to RealOne Player)
Inne funkcje: alarm wibracyjny, profile, połączenia oczekujące, powtórzenie połączenia, odbieranie dowolnym klawiszem, połączenia konferencyjne, transmisja danych poprzez port podczerwieni - IrDA, przekierowanie połączeń, zawieszenie rozmowy, modem, szybkie wybieranie, budzik, kalkulator, łapety, gry (w tym Java)

Nokia 3650

Cena: 2899 zł
(ceny zależą od operatora i stosownej promocji)

Producent: Nokia
Dystrybutor: Nokia Poland, ul. Sienna 73, 00-833 Warszawa, tel. (0 22) 821 82 10, www.nokia.pl

Podobne:
Nokia 6100 #5/2003
Nokia 7250 #6/2003

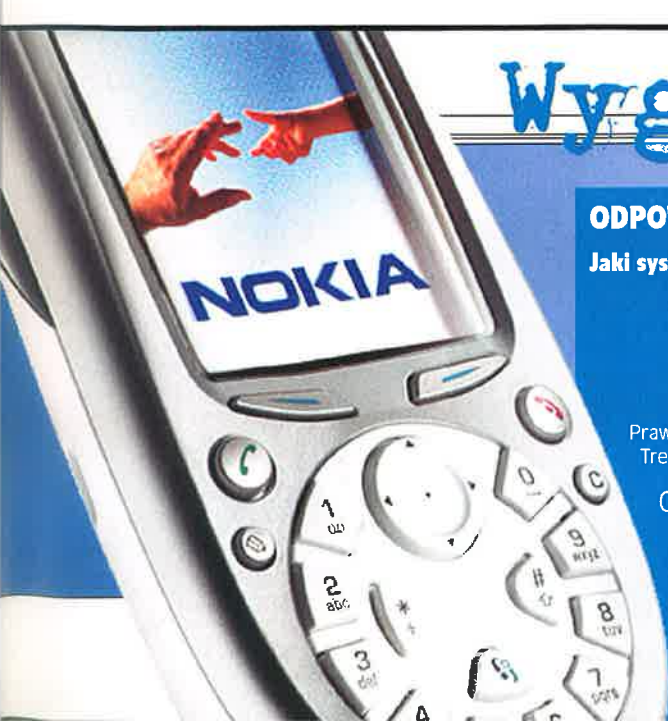
⊕ duży kolorowy wyświetlacz
⊕ wbudowany aparat cyfrowy z funkcją nagrywania filmów
⊕ obsługa Javy
⊕ głośne, polifoniczne dzwonki

⊖ nietypowa, niestandardowa klawiatura
⊖ zbyt wiele pozycji menu

POWER 9

www.nokia.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



Wygraj komórkę!

ODPOWIEDZ NA PROSTE PYTANIE:

Jaki system operacyjny zainstalowany jest w telefonie Nokia 3650?

A. Windows XP
B. Symbian OS
C. Palm OS

Prawidłową odpowiedź prześlij SMS-em pod numer 7164.
Treść SMS-a wpisz według schematu:

CA.NK.X

gdzie X oznacza prawidłową odpowiedź (A,B lub C).
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (cena z VAT).
Regulamin konkursu znajduje się w siedzibie redakcji oraz na stronach www.cdaction.com.pl

Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 8 lipca!
Powodzenia!

Nokia 3650

CD-ACTION
www.cdaction.com.pl

Dane techniczne:

- **Przetwornik obrazu:** 1/1,8 cala
- **Efektywna liczba punktów:** ok. 4 miliony
- **Rozdzielczość:** do 2272 x 1704 punktów
- **Długość ogniskowej:** 7,4 (W)-22,2 (T) mm (ekwiwalent dla filmu 35 mm: 36-108 mm)
- **Cyfrowy zoom:** około 3,6x (maks. 11 w połączeniu z optycznym)
- **Pomiar ostrości:** TTL 9-punktowy, AiAF, pojedynczy centralny punkt AF (możliwość blokady)
- **Metoda pomiaru światła:** szacunkowy, punktowy
- **Kompensacja ekspozycji:** ±2 EV
- **Ustawienia balansu bieli:** auto, 5 ustawień (słonecznie, pochmurno, żarówka, świetlówka, świetlówka +), ustawienie ręczne
- **Czasy migawki:** 15-1/2000 s
- **Ekwiwalent czułości filmu:** auto (ISO 50-150), 50, 100, 200, 400
- **Gniazda:** USB, AV, CompactFlash™ typu pierwszego
- **Zasilanie:** akumulator Li-ion (w komplecie z ładowarką)
- **Rozmiary:** 87,0 x 57,0 x 27,8 mm

Mały, metalowy i ze sporymi możliwościami - to właśnie Canon IXUS 400.

Czterysetka

Canon IXUS 400

Maciej Lewczuk

IXUS 400 kontynuuje serię aparatów fotograficznych Canona. Jest on jednym z najmniejszych cyfrowych urządzeń tego typu na rynku, które wyposażono w matrycę z ponad 4 milionami punktów światłoczułych.

Innną godną podkreślenia cechą całej rodziny IXUS jest to, że obudowę wykonuje się dla nich z metalu, zaś inne elementy z tworzyw ceramicznych. Dzięki temu nie trzeba używać żadnych pokrowców czy torebek na aparaty. Obudowa jest odporna na uderzenia czy zarysowania. Procesor DIGIC, stosowany w większości nowych aparatów Canona, pozwala na dokładną obsługę autofokusa, korekcję kolorów oraz dobór parametrów w trybach automatycznych (jest bardzo szybki pod tym względem). Niemal intuicyjna obsługa funkcji urządzenia umożliwia dość szybko, nawet mało zaawansowanym użytkownikom, opanowanie tak podstawowych, jak i zaawansowanych opcji aparatu. Do pełnego wykorzystania jego możliwości potrzebna jest jednak wiedza z dziedziny optyki oraz fotografii - dopiero wtedy IXUS 400 prezentuje pełny wachlarz własnych możliwości.

Duży ekran LCD o dobrym kontraście to dokładne kadrowanie, nawet przy mocnym świetle. Gwint do statywu umożliwi z kolei korzystanie z podpórek. Natomiast tryb makro otworzy drogę do świata drobnych elementów oraz mikrokosmosu (owady, małe rośliny), a optyczne i cyfrowe powiększenia „przybliżą świat" do obiektywu aparatu.

Canon IXUS 400 to niezwykle udana konstrukcja, która mimo dość wysokiej ceny oferuje bardzo dobrą jakość wykonywanych zdjęć, ultrakompaktowe rozmiary oraz prostą obsługę.

Canon IXUS 400

Cena: 2799 zł

Producent: Canon
Dystrybutor: Canon Polska sp. z o.o., ul. Mołdawska 9 02-127 Warszawa, tel. (0 22) 572 30 91, www.canon.pl

Podobne:
Canon PowerShot A60 #7/2003

- ⊕ świetna jakość zdjęć
- ⊕ kompaktowe wymiary
- ⊖ mało predefiniowanych programów (w stosunku do PS A60)

POWER 8
ECO 6

www.canon.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY
ilustracja wykonana tabletem O'Pen XXL
tablet graficzny usb
229 mm
304 mm
wybór redakcji ENTER 5/2003
NAJLEPSZY PC WORLD KOMPUTER 3/2003
369,-
450,- z VAT
O'PEN XXL
duży może więcej
obszar roboczy powyżej A4 !!!
bezprzewodowe piórko • USB • rozdzielczość 3048 lpi
512 poziomów nacisku • dokładność 0,42 mm
MULTIMEDIA VISION
02-29 Warszawa, Emaliowa 28
handlowy@mmv.pl
Więcej informacji:
tel. (022) 338 9000
www.pentagram.pl

Saitek ST50.

Saitek ST110.

Saitek Cyborg 3D Rumble Force.

ST50, ST110 i Cyborg 3D Rumble Force

Joysticki Saitek

techNICK

Użytkownicy PC-ów grają często z wykorzystaniem klawiatury i myszy. Niekiedy zaopatrują się w pada, gdyż ten najczęściej kojarzy się z grami (są one standardowym wyposażeniem wszelakich konsol). Nierzadko też się zdarza, że nabywamy kierownicę, by wyżyć się w symulatorach wyścigów i rajdów samochodowych. Co jednak mają zrobić ci, którzy kochają samoloty i tym podobne?

Wówczas nie pozostaje nic innego, jak zainwestować w joystick. Czy ma to być prosta i zarazem tania konstrukcja, czy droższa, ale lepiej wykonana i wyposażona w większą ilość dodatków oraz nowych technologii - zależy już od tego, do czego chcemy wykorzystać dane urządzenie i jakie są nasze wolne zasoby pieniężne.

ST50 to jedna z najprostszych konstrukcji w gamie akcesoriów Saiteka. Joystick komunikuje się z komputerem poprzez port gier (na większości kart muzycznych) za pomocą 180-centymetrowego przewodu. Dwa przyciski Fire oraz przepustnica pozwolą mniej wymagającym latać samolotami lub helikopterami, jak również sterować innymi obiektami w grach. Podczas zabawy może irytować ocieranie kołnierza pod sprężyną o obudowę joysticka, ale idzie się do tego przyzwyczaić (lub użyć parafiny).

ST 110 to rozwinięcie koncepcji prostego sterownika gier - i jest on trochę lepiej dopracowany niż jego poprzednik. Bardziej ergonomiczna manetka wyposażona jest w cztery przyciski Fire oraz pokrętło regulujące twardość sprężyny centrującej. Kołnierz pod nią w tym przypadku działa dużo płynniej i ciszej. Większa podstawa z kolei sprawia, że całość jest stabilniejsza. Zamontowana po lewej stronie przepustnica działa dokładniej niż w poprzednim urządzeniu. Niestety konstrukcja ta przystosowana jest tylko dla praworęcznych graczy.

Trzecim z kolei testowanym urządzeniem jest Saitek Cyborg 3D Rumble Force, który jest już dość zaawansowaną konstrukcją i na pewno docenią ją wszyscy, którzy podczas zabawy nie lubią sięgać do klawiatury. Dziewięć programowalnych przycisków i ośmiokierunkowy przełącznik HAT doskonale nadają się do sterowania najważniejszymi funkcjami samolotu czy helikoptera. Podczas zabawy dodatkowego wrażenia realizmu dodaje dość precyzyjna przepustnica, która tak, zresztą jak i manetka, skonstruowana jest w ten sposób, by i lewo-, i praworęczni użytkownicy mogli na równi cieszyć się grą. Dołączone aplikacje pozwalają na oprogramowanie klawiszy oraz zapisanie lub doczytanie nowych profili dla poszczególnych gier. Całości dopełnia zaimplementowana technologia Rumble, firmowana przez dość znaną firmę Immersion. Dzięki temu doświadczymy większego realizmu, czując wibracje silnika czy postrzały symulowane drżeniem manetki. Mankamentem może być dość delikatnie (takie odniosłem wrażenie) zamocowany przycisk, obsługiwany palcem wskazującym (cyngiel).

Jeśli miałbym polecić którąś z tych konstrukcji, na uwagę zasługuje zapewne model ST110 - jego wykonanie nie pozostawia wiele do życzenia. Mimo to i Cyborg 3D Rumble Force jest ciekawą alternatywą dla produktów konkurencji.

Saitek ST50

Cena: 59 zł
Dostarczył: Karuma Polska
ul. Tarcice 9
80-718 Gdańsk

DANE TECHNICZNE:
Połączenie: port gier/przewód 180 cm
Przyciski: 2
Sterowanie: analogowa manetka
Dodatkowe: przepustnica

⊕ prosta, zwarta i solidna konstrukcja
⊕ duże przyciski Fire

⊖ głośna praca podkładki pod sprężynę centrującą (skutkuje parafina)

POWER 5
ECO 5

www.saitek.pl

Saitek ST110

Cena: 69 zł
Dostarczył: Karuma Polska
ul. Tarcice 9
80-718 Gdańsk

DANE TECHNICZNE:
Połączenie: port gier/przewód 180 cm
Przyciski: 4
Sterowanie: analogowa manetka
Dodatkowe: przepustnica, regulacja twardości sprężyny

⊕ regulacja twardości sprężyny
⊕ ergonomicznie zaprojektowany

⊖ raczej dla praworęcznych

POWER 6
ECO 6

www.saitek.pl

Saitek Cyborg 3D Rumble Force

Cena: 199 zł
Dostarczył: Karuma Polska
ul. Tarcice 9
80-718 Gdańsk

DANE TECHNICZNE:
Połączenie: USB/przewód 190 cm
Przyciski: 9
Sterowanie: analogowa manetka, orczyk, przepustnica
Dodatkowe: 8-kierunkowy przełącznik HAT, technologia Immersion (Rumble)

⊕ Rumble (wstrząsy)
⊕ duża liczba przycisków

⊖ „cyngiel" sprawia wrażenie delikatnego

POWER 8
ECO 7

www.saitek.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:
Wymiary autka: 55/35/20 mm
Waga: 20 g
Silnik: MicroSnap 2,2 (22 000 RPM)
Przekładnia: podstawowa (19, 86)
Zawieszenie: PivotPoint Standard (50% twardości)
Ogumienie przód/tył: średnio twarde 12/13 mm
Ładowarka: zintegrowana w pilocie
Zasilanie pilota: 2 baterie AA
Zasilanie autka: akumulator Ni-Ca 1,2 V 50 mAh

Małe autko i pilot, z ładowarką!

Advanced Set

MicroSizers
Toyota bB Open Deck

techNICK

Po Tamagotchi i Pokemonach przyszła kolej na... samochodziki, które wielkością przypominają kolekcjonowane przez młodych chłopców blaszane resoraki (Matchboxy, Burago i inne), a różnią się one tym, że te są starowane za pomocą fal radiowych!

Te małe zabawki przeznaczono dla osób w różnym wieku. Prócz tego, że można się nimi trochę pobawić, ich przeznaczeniem są wyścigi i wszelkiego typu rywalizacja. Standardowy zestaw składa się z pilota zintegrowanego z ładowarką oraz korpusu z akumulatorem jak i osobnej osi tylnej, przednich i tylnych opon oraz silniczka, jak również nadwozia. Oczywiście możliwe są modyfikacje modelu, gdyż przewidziano dodatkowe przekładnie (terenowa, wyścigowa i podstawowa), opony (miękkie, twarde i standardowe), silniki (wersje 1, 2,2 i 2,6), a także alufelgi i zawieszenia (miękkie, średnio twarde oraz twarde z osią wirażową).

Można także dokupić specjalne bandy, nadwozia oraz kalkomanię do ich przyozdabiania. Przyznam, że podchodziłem do tej zabawki sceptycznie, lecz okazało się, że także we mnie tkwi jeszcze mały dzieciak i gdy zacząłem jeździć autkiem po redakcji, wywoływało to niemałe zamieszanie wśród redakcyjnej braci. Mimo dość sporej ceny za zestaw podstawowy - myślę, że ten, kto marzył kiedyś o tym, by resorakiem pojeździć bez konieczności wprawiania go w ruch ręką, wysupła te niespełna dwieście złociszy.

MicroSizers Toyota bB Open Back

Cena: 199 zł
Dystrybutor: PHU RUBENS S.C.
ul. Waszyngtona 11, 81-342 Gdynia
tel. (058) 661 73 94

⊕ ogromna radość z zabawy
⊕ spore możliwości tuningu (w tym prawdziwe alufelgi) ;-)
⊖ cena

POWER 8
ECO 5

www.microsizers.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

KONKURS KONKURS KONKURS KONKURS

R/C MICROSIZERS

Specjalnie dla czytelników CD-Action super konkurs SMS-owy - nagroda to 5 autek MicroSizers!

Chcesz je mieć? Odpowiedz na pytanie:

Jakie nadwozie niemieckiego producenta jest już dostępne jako R/C MicroSizers?
A. Mercedes CLK
B. VW New Beetle
C. BMW Z4

Aby wziąć w nim udział, wystarczy wysłać sms z prawidłową odpowiedzią pod numer 7164. Treść SMS-a wpiszcie według wzoru: CA.MS.X, gdzie X oznacza prawidłową odpowiedź (A, B lub C).
Wysłanie SMS-a kosztuje 1,22 zł (cena z VAT).

Regulamin konkursu znajduje sie w siedzibie redakcji oraz na stronie www.cdaction.com.pl. Na odpowiedzi czekamy do 8 sierpnia.

Powodzenia!

Odpowiedź znajdziesz na stronie www.microsizers.pl.

PHOTON
digital performance

obraz
pod kontrolą

PENTAGRAM Photon 41 zoom-3

- matryca 4.1 MegaPikseli
- 3-krotny zoom optyczny
- kolorowy wyświetlacz LCD 1.8"
- funkcja ręcznego ustawiania ostrości
- regulacja mocy lampy błyskowej
- możliwość wyświetlania zdjęć bezpośrednio na ekranie telewizora

W zestawie:

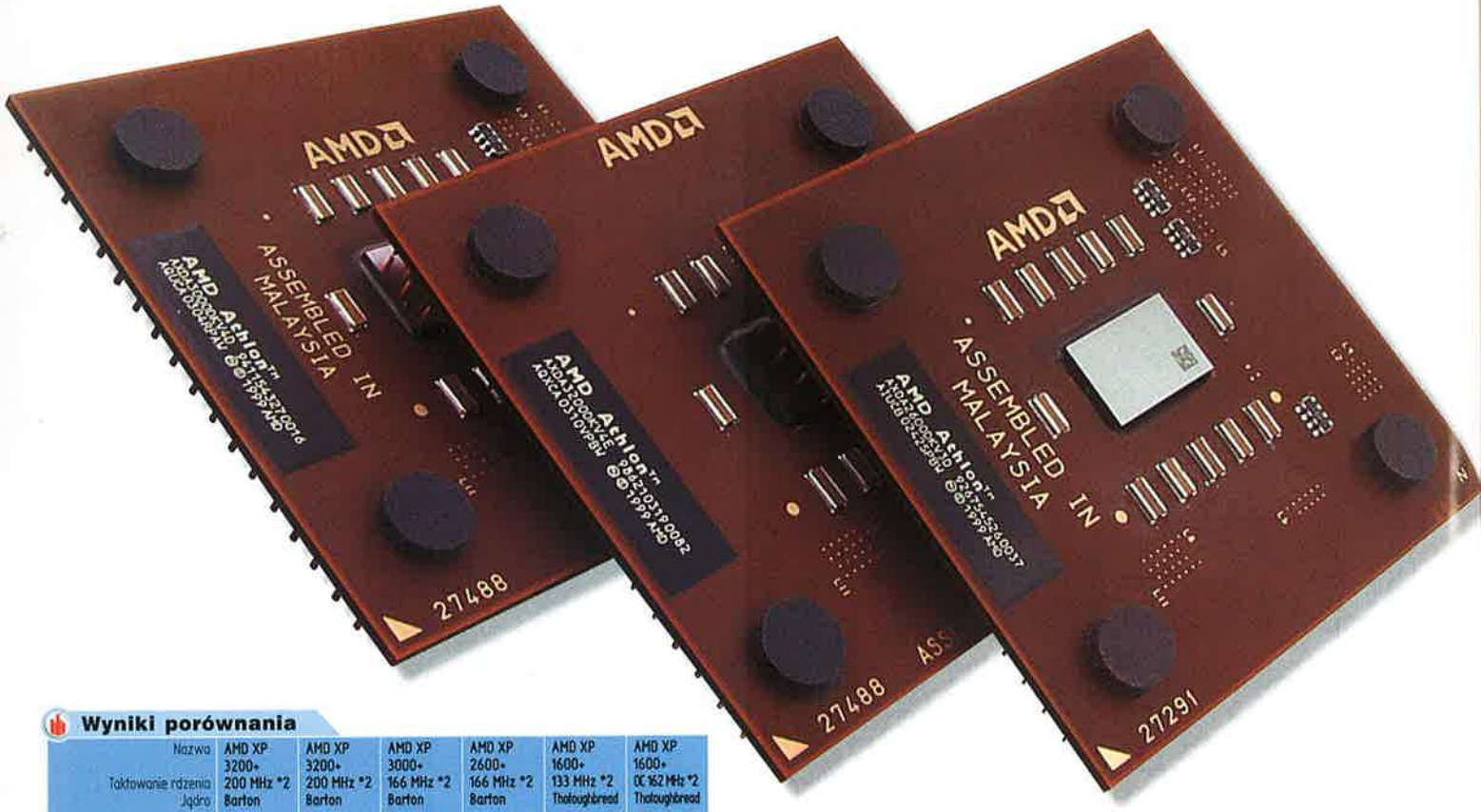
- pakiet narzędzi graficznych Corel Essentials 9 (CorelDRAW 9 + Corel Photo-Paint 9)
- karta pamięci CF o pojemności 32MB!
- komplet 4 akumulatorków AA wraz z ładowarką!

cena promocyjna: 1690 zł z VAT

digital performance PHOTON stworzone dla Ciebie przez: PENTAGRAM THE PERFECT SIMPLICITY

autoryzowany wyłączny dystrybutor na terenie Polski:
MULTIMEDIA VISION tel. (022) 338 9000 www.pentagram.pl

AMD Athlon 3000. AMD Athlon 3200. AMD Athlon 2600.



Wyniki porównania

	Nazwa	AMD XP 3200+	AMD XP 3200+	AMD XP 3000+	AMD XP 2600+	AMD XP 1600+	AMD XP 1600+
	Taktowanie rdzenia	200 MHz *2	200 MHz *2	166 MHz *2	166 MHz *2	133 MHz *2	OC 162 MHz *2
	Jądro	Barton	Barton	Barton	Barton	Thoroughbred	Thoroughbred
	Pamięć	DDR 400	DDR 333	DDR 333	DDR 333	DDR 333	DDR 333
3D Mark 2001 SE	Deafault Benchmark	11698	11293	11567	11117	9669	10912
3D Mark 2003	Deafault Benchmark	3483	3446	3464	3446	3300	3422
UT 2003 (640)	Flyby/ Batmatch	213,5/70,57	197,7/65,83	207,1/69,07	188,1/62,39	136,6/45,15	172,1/56,76
UT 2003 (1024)	Flyby/ Batmatch	175,3/69,74	168,5/65,94	171,6/68,95	165,3/62,30	133,8/45,09	158,4/56,69
Codecreatures	Official	1918	1907	1913	1913	1907	1913
Commanche 4	640/1024	51,11/51,03	49,52/49,36	50,77/50,45	45,99/45,91	32,48/32,47	40,34/40,26
SPEC Viewperf 7.1	3dsmax-01	8,051	7,995	8,008	8,001	7,364	7,769
	drv-08	34,93	34,84	34,49	33,01	25,3	30,27
	dx-07	49,72	49,14	49,46	48,73	38,14	44,75
	light-05	10,8	10,42	10,5	10,2	7,441	9,137
	proe-01	11,25	10,88	11,09	10,27	8,301	9,735
	ugs-01	15,42	15,29	15,35	15,37	15,33	15,35
Aquanox	Min/Max/ Avg	36,7/98,9/ 63,8	36,4/93,8/ 62,6	36,5/97,0/ 62,9	36,3/86,9/ 62,0	1,0/85,8/ 53,0	23,9/89,5/ 59,3
Aquanox FSSA 6x	Min/Max/ Avg	16,3/89,3/ 34,1	15,4/88,0/ 30,2	23,3/62,8/ 33,1	22,6/67,3/ 33,1	1,0/58,4/ 32,5	12,8/68,2/ 32,7
SiSoft Sandra	Arithmetic	8283/3352	8267/3345	8083/3222	7788/3098	5200/2073	6363/2537
	Muthimedia	12194/12988	12231/13047	12004/12563	11551/12141	7701/8106	9416/9965
	Memory	2534/2401	2272/2078	2435/2290	2377/2235	1912/1816	2391/2226
Cena		2 315 zł	2 315 zł	1 390 zł	523 zł	300 zł	300 zł
Power		8	7	7	6	4	5
Econo		5	4	6	8	8	9

Zestaw testowy: AMD Athlon XP 2000+, 512 MB RAM DDR, MSI KT4 Ultra

Który szybszy, lepszy, bardziej opłacalny?

Procesory AMD

Mike-L

Procesor to obok płyty głównej, karty graficznej i pamięci najważniejszy komponent zestawu komputerowego. To od jego wydajności zależy, czy wynik pewnych operacji (obliczeń) otrzymamy po godzinie czy po dwóch. Czy podobnie jest w grach komputerowych? Im szybszy procesor, tym lepiej pogramy?

W niniejszym zestawieniu zaprezentujemy tak najnowsze, jak i starsze wersje procesorów produkowanych przez firmę AMD. Wśród nich znajdują się kości z jądrem Barton (najnowsze) oraz Thoroughbread (starsze). Całości testów dokonaliśmy, używając płyty głównej MSI K7N2 Delta, 512 MB pamięci DDR, a także karty graficznej ATI Radeon 9600 PRO. Zestaw dobraliśmy specjalnie - szczególnie chodzi o kartę graficzną, by zaprezentować, czy szybkość działania gier zależy od procesora, czy od karty graficznej. W tabelce znajdziecie wyniki najpopularniejszych gier-testów oraz aplikacji benchmarkujących. Za miesiąc, jeśli wszystko się dobrze ułoży, zaprezentujemy zestawienie procesorów Intela z podobną konfiguracją, przy czym podstawą będzie oczywiście inna płyta główna.

W niniejszym zestawieniu znalazł się też dość „wiekowy" już model 1600+, który został umieszczony w celu lepszego porównania osiągów najnowszych układów. Dodatkowo w tabelce znajdują się testy podkręconej wersji 1600+! W przypadku procesora 3200+ wykonano testy na pamięciach pracujących z magistralą 333 MHz (asynchronicznie) i 400 MHz.

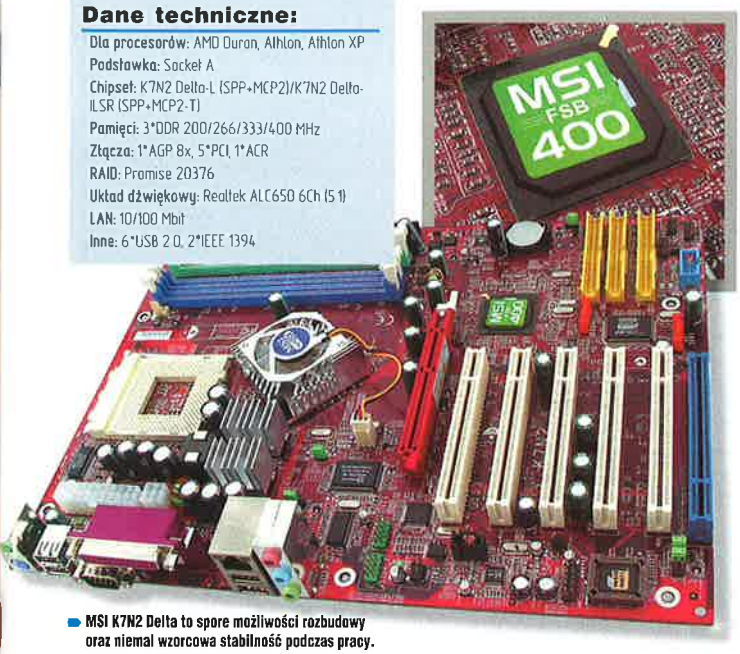
Z tabeli wynika niezbicie, że najszybszy jest najnowszy układ AMD, mimo to nawet gdy zastosujemy odpowiednie dla niego pamięci, taktowane zegarem 400 MHz (przy 333 MHz pracują w trybie asynchronicznym – wolniejszym), okaże się on niewiele szybszy od 3000+, przy sporo wyższej cenie. Najlepszym stosunkiem wydajności do ceny charakteryzuje się starszy procesor 1600+, który można było dodatkowo przetaktować niemal o 25%. Jednakże przy zastosowaniach czysto matematycznych będzie on odstawał od nowocześniejszych i szybszych „braci".

Ceny w tabelce dotyczą wersji BOX (z wentylatorem i 3-letnią gwarancją), a cena 1600+ jest ceną giełdową powiększoną o 10% i z „dodatkiem" dobrej klasy wentylatora z radiatorem.

Niestety przy zakupie nowego komputera lub rozbudowie starego należy wziąć przede wszystkim pod uwagę to, do czego komputer ma być wykorzystany. Jeśli więcej czasu poświęcimy na pracę (grafika, obliczenia, projektowanie), lepiej kupić dość szybki procesor, a jeżeli jednak mamy zamiar głównie grać, lepiej wziąć wolniejszy procesor i zainwestować w nowoczesną i szybką kartę graficzną. CDA

Dane techniczne:

Dla procesorów: AMD Duron, Athlon, Athlon XP
Podstawka: Socket A
Chipset: K7N2 Delta-L (SPP+MCP2)/K7N2 Delta-ILSR (SPP+MCP2-T)
Pamięci: 3*DDR 200/266/333/400 MHz
Złącza: 1*AGP 8x, 5*PCI, 1*ACR
RAID: Promise 20376
Układ dźwiękowy: Realtek ALC650 6Ch (5.1)
LAN: 10/100 Mbit
Inne: 6*USB 2.0, 2*IEEE 1394



MSI K7N2 Delta to spore możliwości rozbudowy oraz niemal wzorcowa stabilność podczas pracy.

MSI ponownie atakuje...

MSI K7N2 Delta-ILSR

techNICK

Płyta MSI K7N2 Delta-ILSR, która stała się podstawą wykonanego przez kolegę testu procesorów AMD (zamieszczamy go obok), jest kolejną konstrukcją, jaka wykorzystuje świetny chipset dostarczony przez Nvidię.

Płyta ta wykorzystuje najbardziej rozbudowaną wersję chipsetu, która obecnie występuje na rynku. Najważniejszą jej cechą jest to, że przystosowano ją do pełnej i bezproblemowej obsługi najnowszych procesorów AMD, m.in. XP 3200+, który pracuje na magistrali 400 MHz (2*200 MHz). Dzięki przejściu na szybsze taktowanie możliwe się stało bezpośrednie wykorzystanie pamięci DDR400 (PC3200), zaś tryb Dual Channel dodatkowo przyspiesza działanie systemu. Za generowanie sześciokanałowego (5.1) dźwięku odpowiada tu układ Realtek ALC650 6Ch. Wbudowana karta sieciowa Ethernet 10/100 Mbit, porty USB 2.0 i FireWire pozwalają na podłączenie komputera do sieci oraz obsługę niemal wszelkich dostępnych akcesoriów (skanerów, drukarek, kamer).

Płyta pracuje nad wyraz stabilnie i w bardzo dużym zakresie pozwala na „zabawę" w podkręcanie parametrów procesorów. Ustawienie XP 1600+ z zegarem 162 MHz (efektywnie 324 MHz) jest tego przykładem, a należy podkreślić, że nie trzeba było podnosić napięcia rdzenia ani pamięci, by zapewnić jej stabilną pracę!

Jeśli macie zamiar zbudować zestaw, w którym wykorzystacie najnowsze technologie (procesory AMD, pamięci DDR400, dyski twarde Serial ATA) czy też porty USB 2.0 lub IEEE 1394, a całość miałaby pracować w sieci i na dodatek mieć spory „zapas" celem dalszej rozbudowy - MSI K7N2 Delta-ILSR jest tym, czego szukacie.

MSI K7N2 Delta-ILSR

Cena: 579 zł
Producent: Microstar International
Dystrybutor: INCOM, ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (071) 358 80 00 faks (071) 358 80 88, www.incom.pl

Podobne:
Leadtek WinFast K7NCR18G #6/2003

⊕ spore możliwości podkręcania
⊕ wysoka stabilność
⊕ duże możliwości rozbudowy

⊖ cena

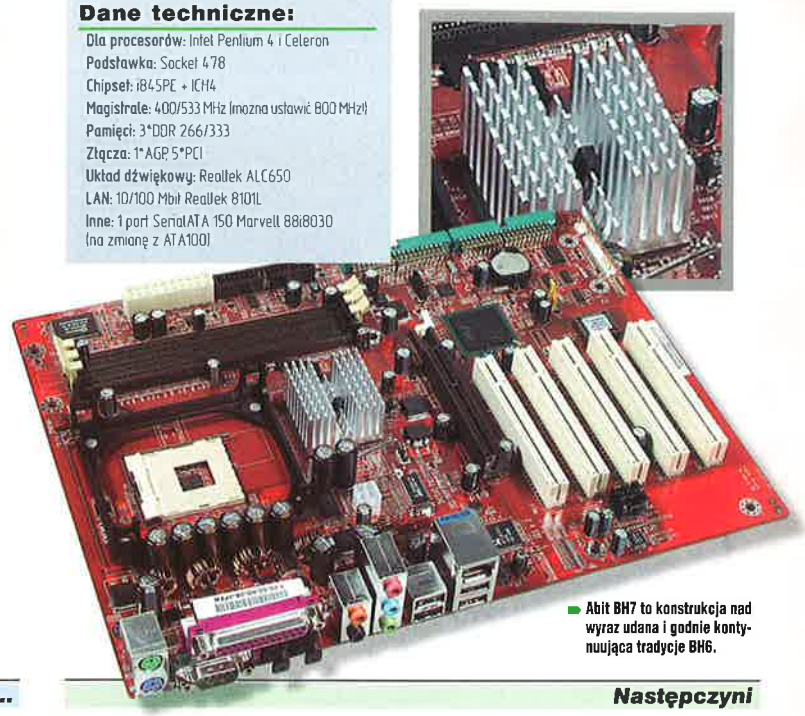
POWER 8
ECO 7

www.msi-polska.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Dla procesorów: Intel Pentium 4 i Celeron
Podstawka: Socket 478
Chipset: i845PE + ICH4
Magistrale: 400/533 MHz (można ustawić 800 MHz!)
Pamięci: 3*DDR 266/333
Złącza: 1*AGP, 5*PCI
Układ dźwiękowy: Realtek ALC650
LAN: 10/100 Mbit Realtek 8101L
Inne: 1 port SerialATA 150 Marvell 88i8030 (na zmianę z ATA100)



Abit BH7 to konstrukcja nad wyraz udana i godnie kontynuująca tradycje BH6.

Następczyni

Abit BH7

Mike-L

Wielu użytkowników zapewne pamięta jeszcze płyty główne firmy Abit oznaczone symbolem BH6. Wykorzystywały one doskonały chipset Intel 440 BX oraz charakteryzowały się korzyściami, jakie płynęły z bezzworkowego ustalania parametrów procesorów. Był to czas, gdy na tych płytach podkręcało się pamiętny Celeron 300A na 450, a nawet 500 MHz!

Płyta Abit BH7 kontynuuje chlubne tradycje i dzięki doskonałemu zgraniu wszystkich elementów inżynierom udało się stworzyć stabilną i dość elastyczną podstawę systemów z procesorami Intela. Dzięki opcjom BIOS-u można regulować taktowanie magistrali nawet do 250 MHz co 1 MHz (teoretycznie możemy ustalić taktowanie magistrali nawet na... 1000 MHz!), napięcie procesora, pamięci (do 3.05V!) i AGP do 1.6 V.

Jeśli zdobędziemy jeszcze gdzieś procesor z odblokowanym mnożnikiem, możemy ustalić mnożnik zegarka w zakresie od 5 do 32. Sprawdziłem działanie płyty przy standardowych ustawieniach procesorów Intel (2,4 GHz i 3,06 GHz) oraz z podniesionym taktowaniem. Wielkość nadtaktowania nie okazała się dużo wyższa (do 5% szybciej) niż w podobnych konstrukcjach MSI czy firmy ASUS (droższych), ale zachowywała się nad wyraz poprawnie i pracowała stabilnie.

Na wyposażeniu znajduje się tu instrukcja, przewody, płytka ze sterownikami, metalowa zaślepka oraz przewód SerialATA, co jest wymaganym standardem. Dzięki temu mogą ją nabyć nawet niezbyt zamożni, którzy chcieliby wycisnąć z procesora dodatkowe pokłady mocy (należy pamiętać o dobrym zasilaczu i zestawie chłodzącym), a nie popaść w dołek finansowy. Za płytę zapłacimy około czterystu złotych.

Płytę Abit BH7 z czystym sumieniem poleciłbym wszystkim tym, którzy nie potrzebują dodatkowych gadżetów czy oprogramowania, tylko porządny kawał sprzętu, który nawet starszym procesorom jest w stanie zapewnić „drugą młodość".

Abit BH7

Cena: 400 zł
Producent: Microstar International
Dystrybutor: ABIT Computer Corp., ul. Krańcowa 49 02-493 Warszawa, tel. (0 22) 336 02 90, www.abit-poland.com

Podobne:
Leadtek WinFast K7NCR18G #6/2003

⊕ doskonała stabilność i możliwości podkręcania
⊕ przystępna cena

⊖ minimalne (podstawowe) wyposażenie

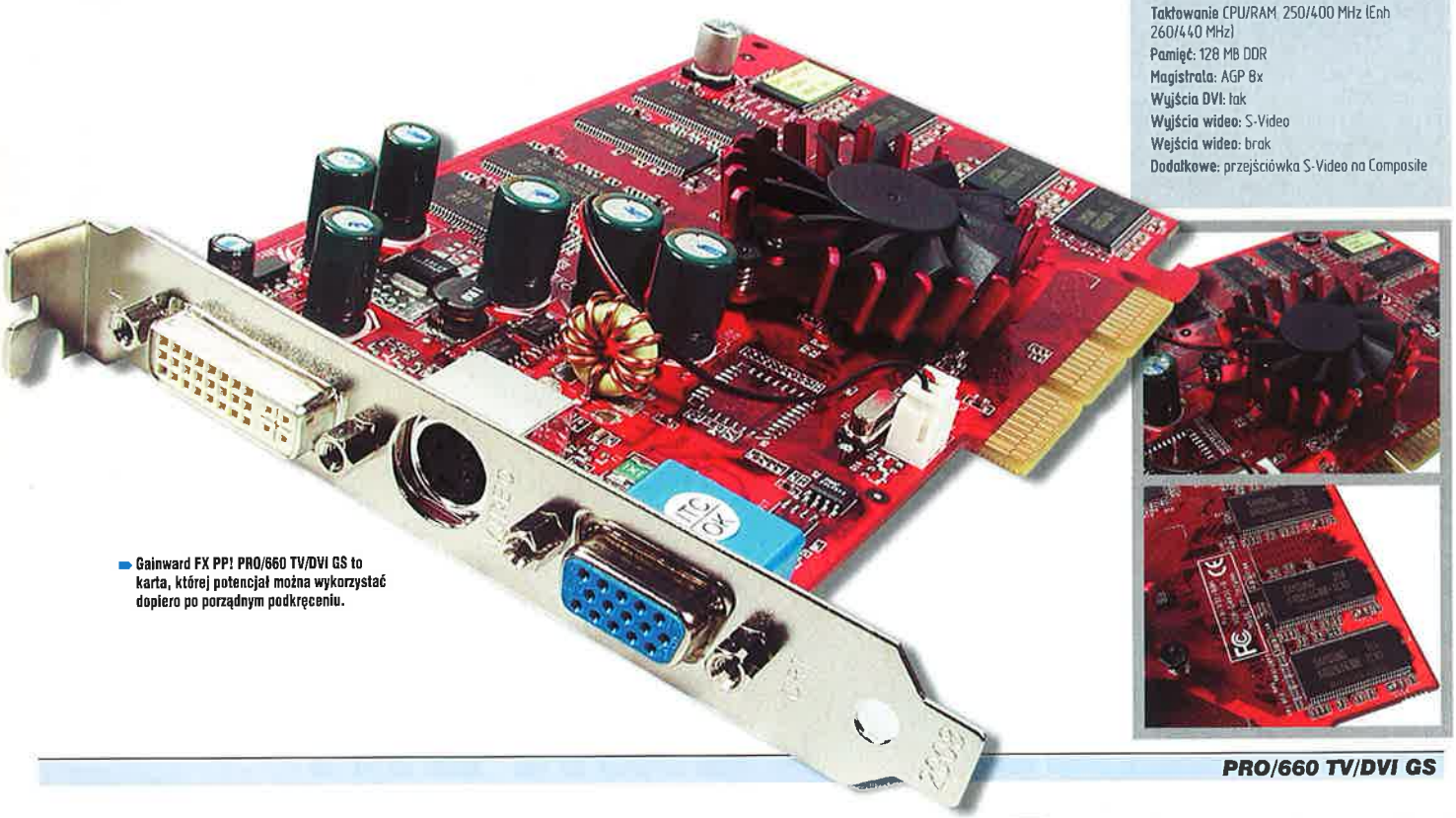
POWER 8
ECO 8

www.abit-poland.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Procesor: Nvidia GeForce FX 5200
Taktowanie CPU/RAM 250/400 MHz (Enh 260/440 MHz)
Pamięć: 128 MB DDR
Magistrala: AGP 8x
Wyjścia DVI: tak
Wyjścia wideo: S-Video
Wejścia wideo: brak
Dodatkowe: przejściówka S-Video na Composite



Gainward FX PP! PRO/660 TV/DVI GS to karta, której potencjał można wykorzystać dopiero po porządnym podkręceniu.

PRO/660 TV/DVI GS

Gainward FX PP!

■ **Maciej Lewczuk**

GeForce FX 5200 dość szybko zastępuje popularne układy GF4 MX 440 i im podobne. Zgodność z DirectX 9 jest w tym przypadku ważną cechą, szczególnie obecnie, gdy pojawiają się już gry wykorzystujące zawarte w tym pakiecie funkcje do poprawiania wyglądu scen i obiektów 3D.

Gainward FX PP! PRO/660 TV/DVI GS to karta, która wyróżnia się spośród podobnych jej modeli innych producentów kolorem laminatu i zastosowanym tu systemem chłodzącym na procesorze graficznym. Wykorzystano ciekawy kształtem radiator oraz wentylator dodatkowo rozpraszający wytwarzane ciepło. Mimo skromnego (widocznego na zdjęciu) radiatora i braku dodatkowych „blaszek" na pamięciach ze standardowych zegarów 250 i 400 MHz (GPU/RAM) producentowi udało się wycisnąć (w trybie enhanced) 260 i 440 MHz. Nie jest to wartość powalająca, szczególnie w przypadku gdy kartę bez problemu można podkręcić aż do około 300 MHz dla procesora i 570 MHz dla pamięci! Wtedy urządzenie rozwija skrzydła i zaczyna pokazywać moc, należy jednak pamiętać, że tego typu eksperymenty trzeba wykonywać rozważnie i brać pod uwagę temperaturę otoczenia oraz wnętrza obudowy (im cieplej, tym gorzej chłodzi się karta) oraz to, że za kilkadziesiąt złotych warto czasem dokupić radiatory i przymocować je termoprzewodzącym klejem do modułów pamięci.

Obraz zarówno w trybie 2D, jak i 3D nie pozostawiał zbyt wiele do życzenia, choć czasem się zdarzało, że pojawiały się pojedyncze (kolorowe) punkty w trybie 2D. Mimo to - co dziwne - nigdy przy podkręconej karcie.

W pudełku znajdziemy sterowniki z aplikacją Expert Tool Plus, pozwalającą wybrać tryb Enhanced oraz podkręcać kartę, a także ustawiać inne parametry pracy grafiki, E-Color 3Deep - dzięki któremu po skalibrowaniu kolory na stronach internetowych będą dokładniejsze. Otrzymamy także WinDVD 4 PL, czyli program do odtwarzania filmów DVD na komputerze bez sprzętowego dekodera MPEG-2.

Dobrze sprawuje się również wyjście telewizyjne, dzięki któremu (oraz wcześniej wymienionej aplikacji odtwarzającej DVD) na dużym ekranie telewizora możemy oglądać filmy, a nawet grać w gry komputerowe.

Trzyletnia gwarancja oraz polska bardzo obszerna instrukcja to spore zalety wszystkich produktów Gainwarda.

Przyznam, że w standardowych trybach pracy karta Gainward FX PP! PRO/660 TV/DVI GS nie zachwyca osiągami, jednak po podkręceniu niejedna aplikacja, która zachowywała się jak kilkusetletni żółw, nabierała wigoru i przemieniała się w niezbyt szybkiego, ale jednak zająca.

Wyniki porównania

Firma / Nazwa / Pamięć	Gainward FX PP! PRO/660 TV/ DVI GS 128 MB DDR	MSI FX5200 TDR128 128 MB DDR	Sparkle GeForce FX 5200 128 MB DDR	HIS 9000 PRO All-in-Wonder 64 MB DDR	MSI MX440 8X 64 MB DDR
Sterowniki	44.03	43.45	43.45	Catalyst 3.2	
Commanche 4Demo 1600/1200 32bit	21,96	18,73	18,73	26,98	22,42
Aquamark 1600/1200 4O MB	16,8	16,4	16,4	20,6	x
Codecreatures Official score	1344	1138	1119	1156	x
Unreal Tournament 2003 1600x1200 32 bit Flyby/Boot Match	42,3/28,2	40/27	39/27	44/29	42/30
Quake III Arena HQ 1600X1200	80,1	83,7	82,4	77,4	86,6
3D Mark 03 Default Benchmark	1493	1451	1456	1342	x
3D Mark 2001 SE Default Benchmark	6732	7292	7278	7871	5918
GunMetal Benchmark 1 (Min/Avg/Max)	3,71/9,26/30,51	x	x	x	x

Gainward FX PP! PRO/660 TV/DVI GS

Cena: 499 zł

Producent: Multimedia Vision
ul. Emaliowa 28
02-295 Warszawa
tel. (0 22) 338 90 00
faks (0 22) 338 90 10

Podobne:
Sparkle GeForce FX 5200 #6/2003
HIS Excalibur All-in-Wonder 9000 PRO #6/2003
MSI FX5200 TDR128 #7/2003

⊕ dobry obraz 2D i 3D
⊕ polska instrukcja obsługi

⊖ aby pograć w najnowsze gry, trzeba ograniczyć rozdzielczość i jakość detali lub podkręcić zegary

POWER 6
ECO 8

www.gainward.com, www.mmv.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Podkręć mnie!

Dane techniczne:

Nazwa: LG Combo 52/24/52/16 GCC-4520B
Prędkości: 52/24/52/16
Transfer danych (DVD/CDRW): 21 600 KB/s 7800 KB/s
Bufor pamięci: 2 MB
Interfejs: IDE/Ultra DMA 2
Dodatkowe: przewód IDE i Audio, instrukcja, śróby mocujące

Wygląd może nie jest specjalny, ale płyty urządzenie wypala rewelacyjnie.

Tylko nie otwieraj nielegalnej kopiarni

Nagraj CDR

Daniel Śniegoń

Archiwizowanie dużych ilości danych to nie lada zadanie, tym bardziej gdy nie dysponujemy do tego celu odpowiednimi urządzeniami.

Najbardziej rozpowszechnionym napędem, który przyjął się wśród użytkowników do backupu danych, jest nagrywarka CDR/CDRW. Mimo to większość osób korzystających z komputera bardzo chętnie zaopatrzyłaby własną maszynę w czytnik DVD. Niestety, najczęściej z przyczyn ekonomicznych przychodzi nam wybierać między czytnikiem DVD a nagrywarką CDRW. Rozwiązaniem tego problemu może być napęd typu combo. Jedną z propozycji, jaką możemy znaleźć wśród dziesiątek ofert - jest napęd firmy LG.

Na przednim panelu napędu nie doszukamy sie żadnych wodotrysków - zostały tam umiejscowione elementy, takie jak dioda informująca o stanie urządzenia, przycisk Eject, pokrętło głośności dla wyjścia słuchawek oraz wyjście słuchawek. Z tyłu nagrywarki - poza złączem IDE oraz zasilaniem, znalazło się również wyjście cyfrowe, audio jak i analogowe. Testy odczytu poszczególnych płyt CD/CD Acudio, jak również DVD potwierdzają dużą skuteczność w odczycie krążków CD/CDR. Nieco gorzej mają się w tym przypadku krążki typu DVD, chcociaż z niektórymi napęd poradził sobie doskonale (tymi, które już dawno zostały odłożone na półkę z dopiskiem "uszkodzone"). Dobrze wypadły testy zapisów. Napęd nie sprawiał większych problemów - jedynie w przypadku nośników typu no name i bardzo tanich (giełdowych) występowały niekiedy błędy uniemożliwiające odczytanie świeżo zapisanych danych.

Propozycja firmy LG może sie zatem stać alternatywą dla osób szukających połączenia nagrywarki oraz czytnika DVD, co oczywiście zminimalizuje koszty związane z budową czy upgrade'em komputera.

LG Combo 52/24/52/16 GCC-4520B

Cena: 469 zł
Producent: LG Electronics Polska Sp. z o.o.
ul. Domaniewska 41
02-672 Warszawa
tel. (0 22) 606 14 54
faks (0 22) 606 14 59

Podobne:
BTC Combo Drive 40x12x40x16x #02/2003

⊕ skuteczny zapis
⊕ odczyt "uszkodzonych" DVD
⊖ standardowy wygląd przedniego panela

POWER 6
ECO 7

www.lge.pl

Dane techniczne:

Nazwa: Canon ScanoScan LiDE 30
Element skanujący: CIS (Contact Image Sensor)
Źródło światła: LED (LIDE)
Rozdzielczość optyczna: 1200 x 2400 dpi
Interfejs: USB 2.0 Full Speed
Głębia skanowania wejście 48 bitów, wyjście 24 bity
Odcienie szarości: wejście 16 bitów, wyjście 8 bitów
Maksymalne wymiary oryginałów: A4/Letter (216 mm x 297 mm)
Czas skanowania wstępnego: ok. 15 s
Szybkość skanowania: kolor 16 ms/linię dla 600dpi, odcienie szarości 5,3 ms/linię dla 600dpi

Supercienki skaner Canona.

Cienki skaner, ale skanowanie już nie...

Skanowanie na piątkę

Daniel Śniegoń

Firma Canon od zawsze cieszyła się zaufaniem wśród kupujących aparaty czy skanery. Produktem o takiej renomie może się również stać skaner LiDE 30.

Przyzwyczajeni do nieco zbyt grubych kształtów skanerów z zaciekawieniem spoglądamy na urządzenia typu LED, które mają zaledwie kilka cm wysokości. Skanery tego typu pod względem możliwości coraz mniej ustępują konkurencyjnym produktom. Zaprezentowany model Canona wykonany został z plastiku i gustownie wykończony aluminium. Umożliwia on skanowania w rozdzielczości 1200 x 2400 dpi z 48-bitową głębią kolorów. Urządzenie wykonano w technologii LiDE, co pozwoliło dodatkowo zrezygnować z zewnętrznego zasilania - potrzebne napięcie pobierane jest bezpośrednio z portu USB (możliwość podpięcia do działającego już komputera – Plug & Play). Co ważniejsze, wykorzystanie superszybkiego interfejsu USB 2.0 przyspieszyło procesy skanowania, instalacji oraz konfiguracji urządzenia. Trzy przyciski szybkiego dostępu umiejscowione na przednim panelu idealnie spełniają własne zadania podczas codziennych zajęć. Odpowiednio skonstruowane oprogramowanie zapewnia bardzo wygodną pracę oraz integrację z zainstalowanymi już programami graficznymi czy OCR (oczywiście w zestawie znajduje się również program OCR do rozpoznawania pisowni). Odpowiednio wyprofilowana podstawka, łącznie z zaczepami, umożliwia nie tylko ułożenie skanera w pozycji pionowej, lecz również na skanowanie pojedynczych kartek. Dzięki temu zabiegowi urządzenie w dalszym ciągu spełnia własne funkcje, a dodatkowo zajmuje mało miejsca na biurku.

Jeżeli zamierzasz kupić skaner, od którego nie będziesz wymagał profesjonalnych osiągów przy skanowaniu zdjęć - warto się zastanowić nad małym, poręcznym i dobrym rozwiązaniem oferowanym przez firmę Canon.

Canon ScanoScan LiDE 30

Cena: 599 zł
Producent: Canon Polska Sp. z o.o.
ul. Mołdawska 9
02-127 Warszawa

Podobne:
Plustek OpticPro ST12 #13/2002
Benq S2W 3300U #09/2002

⊕ wygląd
⊕ interfejs USB 2.0
⊕ możliwość skanowania w pozycji pionowej
⊖ nieco wysoka cena

POWER 9
ECO 7

www.canon.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

- **Podłączenie:** PS2
- **Długość przewodu:** 1 m
- **Dodatkowe klawisze:** WWW, sleep, e-mail
- **Kontrolki stanu:** tak, 3 diody świecące
- **Dodatkowe:** różne kolory obudów i klawiszy

Tanie klawiatury Manty

Do koloru, do wyboru - klawiatury Manty.

Manta Standard Keyboard

DAN

W chwili gdy na rynek sprzętu komputerowego napływają ogromne ilości urządzeń o najprzeróżniejszych kształtach i rozwiązaniach, firma Manta postanowiła zainwestować w "standard".

Do redakcji dotarła przesyłka z trzema najprostszymi klawiaturami, jakie można sobie wyobrazić dystrybuowanymi przez Mantę. Dostępne urządzenia występują w trzech różnych wersjach kolorystycznych: niebieskiej z białymi klawiszami, czarnej z czarnymi klawiszami oraz białej z białymi klawiszami. Układ klawiszy niemal nie został zmieniony w stosunku do ogólno przyjętego standardu. Tu, plus należy się producentowi za pozostawienie dużych klawiszy Shift oraz Enter. Szkoda jedynie, że zmniejszono rozmiar klawisza BackSpace. Nieco gorzej jest już z klawiszami funkcyjnymi nad blokiem sterującym - cały blok klawiszy Del, End, PageDown itd. został przeniesiony o jeden wiersz niżej. Co prawda, dzięki temu zabiegowi w bloku tym pojawiły się dodatkowe przyciski, takie jak PrtSc, Scroll Lock czy Pause, jednak wynik tej operacji okazał się irytujący - zamiast „instynktownie" trafiać w klawisz PageDown, wciskamy jego przeciwieństwo - PageUp. Powyżej tego bloku - w miejscu, w którym zazwyczaj znajdują się klawisze PrtSc, Scroll Lock oraz Pause zostały umiejscowione przyciski dodatkowe. Znajdziemy tu m.in. skrót do domyślnej przeglądarki internetowej, programu pocztowego oraz opcję Snu (stan gotowości). Dodać należy, że klawisze działają miękko i co ważniejsze - całkiem cicho.

Jeśli weźmiemy pod uwagę stosunek ceny do wygody pisania i obsługi urządzenia, jest to rozwiązanie idealne wszędzie tam, gdzie potrzeba małych, zgrabnych, wytrzymałych i najważniejsze tanich klawiatur. Gdy nie masz pod ręką gotówki, a stara klawiatura odmawia posłuszeństwa - zerknij do sklepu komputerowego za klawiaturą Manty.

Manta Standard Keyboard

Cena: 19,90 zł

Producent: Manta
Dystrybutor: ul. Matuszewska 14 bud.4 03-876 Warszawa, tel. +48 22 332 34 50, faks +48 22 332 34 60, manta@manta.com.pl

Podobne:
Logitech Cordless Desktop Deluxe Optical #05/2003
Microsoft Wheel #03/2003

- ⊕ cena
- ⊕ jakość wykonania (w stosunku do ceny)
- ⊖ zmieniony układ klawiszy funkcyjnych
- ⊖ nieco krótki przewód połączeniowy

POWER 5
ECO 7

www.manta.com.pl

Dane techniczne:

- **Optyka:** 87 mm/F 3,0
- **Matryca:** 3,3 Mp
- **Ekran:** TFT LCD, 4 cm
- **Zoom:** cyfrowy 4x
- **Pamięć:** CompactFlash (16 MB w zestawie)
- **Wyjścia:** wideo, USB
- **Tryby pracy:** kamera, kamera internetowa, aparat
- **Zasilanie:** 2 x AA
- **Lampa błyskowa:** wbudowana
- **Dodatkowe:** przewody połączeniowe, ministatyw, instrukcja obsługi, CD ze sterownikami

Trust 730S może się stać aparatem rodzinnym.

Cyfrowe zdjęcia

Trust 730S LCD Powerc@m Zoom

Sector

Aparaty cyfrowe powoli zadomawiają się w każdym elektronicznym urządzeniu. Mamy już aparaty cyfrowe montowane w telefonach komórkowych czy z odtwarzaczami MP3. Ciekawe, co przyniesie nam przyszłość?

Firma Trust zaprezentowała ostatnio nowy model aparatu cyfrowego. To niewielkie urządzenie ma optykę 8,7 mm/F 3,0 oraz matrycę 3,3 Mp. Optyka taka pozwala na ustawienie ostrości dla trzech trybów: pejzażu, normalnego zdjęcia oraz trybu macro. Na górnym panelu umiejscowione zostało pokrętło do ustawienia trybu aparatu oraz przycisk wywołujący zdjęcie. Tył aparatu to ekran (przekątna 4cm) typu TFT LCD, przyciski do sterowania oraz wizjer.

Dodatkowo po bokach wyposażono urządzenie w wyjście USB, wideo, wejście dla zasilacza oraz CompactFlash. Całość zasilana jest dwiema bateriami typu AA (paluszki).

Niestety przez chęć zminimalizowania liczby przycisków na zewnątrz aparatu, do większości ustawień aparatu sięgamy za pomocą opcji menu, którego obsługa jest trochę nieprzemyślana. Kółeczko wyboru trybu pracy aparatu działa za miękko, przez co nawet trzymając aparat w ręku, przez przypadek możemy go włączyć. Problem następuje również w przypadku zmiany karty CF, bowiem wystaje ona jedynie na kilka milimetrów, a klapka skutecznie blokuje swobodny dostęp do niej.

Podczas wykonywania zdjęć aparat czasami nie rejestrował poprawnie otaczającego obiekt oświetlenia, przez co niektóre zdjęcia były albo zbyt ciemne lub zbyt jasne. Również drobne zastrzeżenia można mieć do optyki urządzenia - w trybie macro nie udało mi się poprawnie wykonać żadnego zdjęcia. Ciekawie z kolei rozwiązana jest opcja kręcenia filmów. Mimo że film jest tu nieco „poklatkowany", zrzucany jest w trybie rzeczywistym na kartę CF, dzięki czemu jesteśmy w stanie nakręcić bardzo duży wideoklip (ograniczony jedynie pojemnością karty CF). Podczas ruchu ręką obraz podlega falowaniu jak galaretka, a niektóre sekwencje okazywały się zbyt jasne lub zbyt ciemne (efekt ten sam jak przy robieniu zdjęć).

Trust 730S LCD Powerc@m Zoom

Cena: 459 zł

Producent: Trust
Dystrybutor: Trust Polska Sp. z o.o., al. Jerozolimskie 214 02-486 Warszawa, tel. (022) 873 98 14

Podobne:
Trust FamilyC@m #09/2002
Logitech Pocket Digital #11/2002
Minolta Dimage 7i #12/2002
Zoltrix Z-Cyber Uni-Cam #13/2002
Benq Digital Camera #13/2002

- ⊕ cena
- ⊕ 3,3 Mp
- ⊕ 4 cm ekran TFT
- ⊕ bezpośredni zrzut przy kręceniu wideoklipu
- ⊖ problemy z wyczuciem oświetlenia
- ⊖ kłopoty z wyłapywaniem ostrości

POWER 7
ECO 7

www.trust.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Pasmo przenoszenia:
głośnik centralny - 100 Hz-20 kHz
głośniki satelity - 100 Hz-15 kHz
głośnik niskotonowy - 20 Hz-200 Hz
Moc: 4500 wat PM PO
Moc wyjściowa (RMS): 85 wat (10 x 4 + 5 x 2 +35)
Standard wejścia: 9 PIN DIN, 6 x cinch, 2 x cinch
Dodatkowe: pilot i panel sterujący

Głośniki 5 + 1

Manta MM4500

Sector

W ofercie firmy Manta ukazał się kolejny zestaw głośników typu 5 + 1, przeznaczonych do zatosowania w domowych zestawach kina oraz komputerach.

Zestaw głośników wykonany został w całości z drewna, co pod względem wizualnym dało ciekawy efekt. Przód głośników satelitarnych i centralnego osłonięty został siatką z materiału o drobnym ziarnie. Głośniki zaopatrzono również w zatrzaski do podłączenia przewodów, jakie znane są z profesjonalnych zestawów audio, zaś satelity mają dodatkowo zaczepy umożliwiające montaż kolumn na ścianie. Subwoofer - również zbudowany z drewna, osadzony został na czterech stożkach (montaż od spodu), przez co znacznie ograniczono w tym przypadku przenoszenie drgań. Głośnik stał się zarazem swoistym centrum dowodzenia, a dzięki wbudowanej elektronice mamy możliwość cyfrowego nastawienia niezależnej głośności oraz mocy basu. Sterowanie odbywa się tu bezpośrednio przez subwoofer lub za pomocą pilota na podczerwień. Niestety sterowanie elektronicznie ujemnie wpływa na jakość użytkowania tego zestawu - aby ściszyć dźwięk (nawet niewiele), musimy wykonać kilkadziesiąt „kliknięć". Nieco irytujący jest również sposób prezentacji przez świecące diody uruchomionej właśnie funkcji czy ustawienia głośności – bardziej na miejscu byłby wyświetlacz cyfrowy.

Dźwięk, jaki wydobywa się przez głośniki, jest wysokiej jakości, ale... słabo słychać krańcowe częstotliwości skali. Bas jest znacznie bardziej czysty i donośniejszy w stosunku do tego w poprzednich modelach Manty.

Czy warto zainteresować się tym zestawem? Myślę, że jest jeszcze za wcześnie - cena tej nowości w stosunku do możliwości, jakie oferuje, niestety nie wróży niczego dobrego. Warto odczekać jeszcze, aby zestaw stał się bardziej przystępny cenowo.

Manta MM4500

Cena: 699 zł
Producent: Manta
Dystrybutor: Manta, ul. Matuszewska 14 bud. 4 03-876 Warszawa, tel: +48 22 332 34 50 fax: +48 22 332 34 60, www.manta.com.pl, manta@manta.com.pl

Podobne:
Logitech Z-340 #06/2003
Creative Inspire 5500 #03/2003
Tracer TRG 5S 1800 A 3 Magic #03/2003

⊕ drewniana obudowa
⊕ donośny bas
⊖ uciążliwe sterowanie zestawem
⊖ cena

POWER 7
ECO 6

www.manta.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

wyświetlacz VFD
model SP910
LongTech
moc P.M.P.O. 2200W

[...] W zestawie Longtech regulacji dokonuje się na frontowej ściance głośnika, ale tu niespodzianka - nasze oczy ucieszy wielokolorowy ekranik rodem z miniwieży. Zaletą zestawu Longtech jest także dodatkowe wejście dla źródła stereo, które możemy włączyć przyciskiem na przednim panelu, a kolejnym przyciskiem uprzestrzennić sygnał na pozostałych głośnikach. [...] Longtech spisał się na medal, oferując pięć identycznych drewnianych minikolumn z głośnikami o średnicy 7,5cm. Satelitki Longtecha grają bardziej czystym dźwiękiem, subwoofer schodzi niżej, a cały zestaw potrafi zagrać o wiele głośniej.[...]

ENTER 7/2003

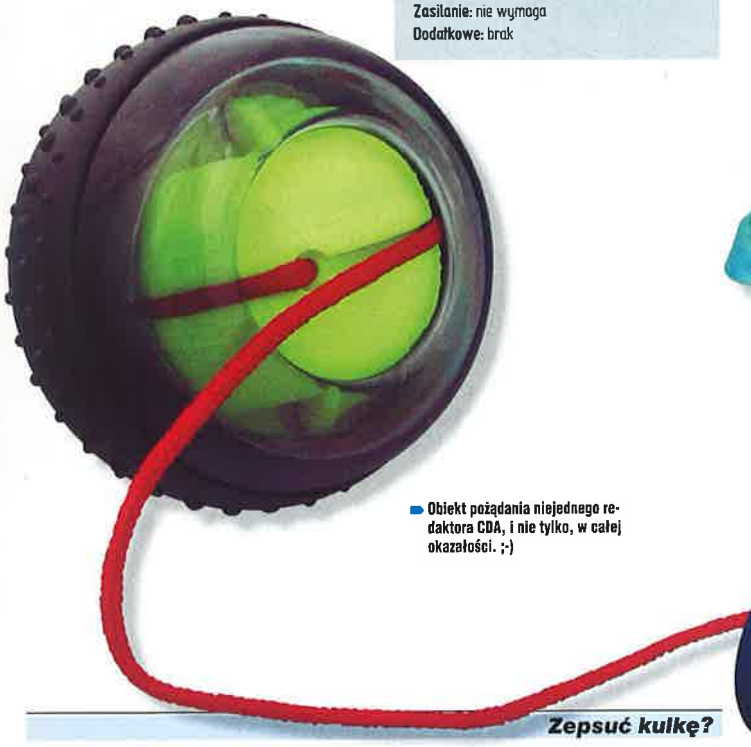
moc P.M.P.O. 1100W
model SP622
drewniana obudowa

[...] Głośniki SP622 otrzymały ładne i solidne obudowy. Zarówno zgrabne satelity, jak i subwoofer mają sztywne, drewniane obudowy oklejone folią drewnopodobną w kolorze teak. Front głośników pokrywa maskownica w srebrnym kolorze, z dopsowaną wzorniczo płytą oklejoną srebrną folią. W tej klasie głośników obudowa na medal. [...] Brzmienie SP570 jest na dobrym poziomie i przy swej cenie jest godne polecenia, jednak zestaw SP622 potrafi jeszcze więcej. Przy swoich rozmiarach i cenie oferuje jedno z najefektowniejszych brzmień na rynku - dynamiczne i bardzo donośne, jakby z większego zestawu. efektywnością najbardziej zaskakuje subwoofer. [...]

ENTER 5/2003

moc P.M.P.O. 900W
model SP570
satelity SLIM

Dane techniczne:
Waga ciężarka: 200 g
Maksymalne obroty: do 10 000 obrotów na minutę
Napęd: sznurówka lub kciuk
Zasilanie: nie wymaga
Dodatkowe: brak



Obiekt pożądania niejednego redaktora CDA, i nie tylko, w całej okazałości. ;-)

Zepsuć kulkę?

Kurkociąg

Mike-L

Czasem trafiają się dziwne urządzenia, które nie wiadomo, jak sklasyfikować. Zabawka, gadżet czy może przyrząd rehabilitacyjno-ćwiczebny? Tym razem przedstawimy coś nietypowego, czego przeznaczenie zależy tylko i wyłącznie od inwencji użytkownika.

Kurkociąg, bo o nim tu mowa, jest sprzedawany przez firmę TopWare Interactive. Jest to rodzaj wrzeciona zawieszonego we wnętrzu obudowy przypominającej kulę z wyciętym małym otworem i pokrytej pasem gumy. Ta ostatnia pozwala na pewny chwyt nawet wówczas, gdy dłonie są spocone, a otwór pozwala na rozpędzenie wirnika. Na początku wrzeciono-ciężarek trzeba rozkręcić za pomocą dołączonej sznurówki, a następnie rozpocząć wykonywanie okrężnych ruchów nadgarstkiem. Niektórym udaje się rozpędzić zabawkę już od pierwszego podejścia, inni potrzebują w tym celu trochę więcej ćwiczeń. Zabawa polega na tym, że ciężarek pod wpływem szybkich i płynnych ruchów nabiera prędkości, a efekt mimośrodowy, jaki wywołuje, sprawia, że całość „chce uciec" z dłoni. Im szybciej kręci się ciężarek, tym trudniej jest go utrzymać. W pewnym sensie jest to zabawka, ale też sprzęt rehabilitacyjny - mogą go z powodzeniem używać tenisiści, gracze komputerowi czy muzycy jako rozgrzewki nie tylko nadgarstków, ale także ćwiczenia przedramion, ramion i obręczy barkowej. Przyznam, że sceptycyzm przeszedł w ciekawość i podziw dla tak niepozornej konstrukcji.

Jako rekomendację podam jedynie fakt, że gdy tylko Kurkociąg pojawił się w redakcji, wywołał niemałą sensację. W odstawkę poszedł samochodzik sterowany radiem, a spora część „poważnych" redaktorów wyrywała sobie urządzenie z rąk. Po tym kilku z nich (w tym i recenzent) zamówiło je przez Internet.

Kurkociąg

Cena: 29,99 zł
Producent: TopWare
Dystrybutor: TopWare Poland Sp. z o.o., ul. Kamińskiego 19 43-300 Bielsko-Biała, tel. (0 33) 813 03 07, www.topware.pl

Podobne:
brak

⊕ cena
⊕ doskonale czuje się mięśnie, o których nie miało się wcześniej pojęcia (po ćwiczeniu)

⊖ wciąga

POWER 8
ECO 8

www.topware.pl

Dane techniczne:
Wymiary (przezroczysta): 16,9 x 21,9 cm
Wymiary (granatowa): 22,21 x 23,39 cm
Poduszeczka (wypełnienie): żel silikonowy

Obydwie podkładki świetnie nadają się tak do myszek z kulkami, jak i z układami optycznymi.

Silikon nie tylko w biuście...

Mousepady 3M

techNICK

Po kilku latach pracy przy komputerze zacząłem odczuwać wszystkie długie godziny spędzone przed klawiaturą i myszą. Od poruszania myszą zacząłem odczuwać bóle w prawym nadgarstku. Niestety nasilały się z każdym dniem (pracy). Zbawieniem okazała się specjalna podkładka.

Firma 3M dostarczyła do nas najnowsze produkty, które służą nie tylko bardziej precyzyjnemu poruszaniu kursorem myszy po ekranie, ale także zwiększeniu ergonomii pracy na stanowisku komputerowym.

W miejscu, w którym porusza się mysz, zastosowano specjalną, chropowatą powierzchnię - doskonale współpracuje ona z kulkami w myszach opto-mechanicznych (z kulką). Nieźle materiał ten spisuje się, gdy zaczniemy używać myszy optycznej, co jest szczególnie ważne podczas pracy z aplikacjami graficznymi, ale także z grami komputerowymi. Najciekawszą i najważniejszą cechą podkładek jest poduszeczka wypełniona silikonem (używanym w implantach). To na niej opieramy nadgarstek podczas pracy z myszą. W pierwszej chwili jest to dziwne uczucie, lecz zadziwiająco szybko zdołamy przywyknąć do nowej sytuacji. Po jakimś czasie trudno zrozumieć, jak można było pracować bez takiego dodatku. Tego typu podkładka sprawiła, że teraz nie odczuwam bólów nadgarstka i korzystam z tego rodzaju akcesoriów tak w domu, jak i w pracy. Minusem takich dodatków jest to, że są zdecydowanie droższe od zwykłych podkładek, a także mniej kolorowe i efektowne.

Powiem wprost. Jeśli cenicie komfort i zdrowie bardziej od wyglądu oraz ceny - szczerze polecam zakup podkładek z poduszeczkami żelowymi. Ja ich używam i używać będę. Postaramy się jak najczęściej prezentować ergonomiczne rozwiązania stosowane w technice komputerowej.

Mousepad 3M

Cena: (przezroczysta) **76 zł** (granatowa) **93 zł**
Producent: 3M
Dystrybutor: 3M Poland, al. Katowicka 117 05-830 Nadarzyn, tel. (0 22) 739 60 00, www.3m.com

Podobne:
brak

⊕ świetna współpraca z myszami kulkowymi oraz optycznymi
⊕ niezły komfort pracy

⊖ cena

POWER 8
ECO 8

www.3m.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Kręci się, wierci i wyrywa...

Dane techniczne:

Podłączenie: przewodowe PS2
Klawisze Internetu: 6
Klawisze multimedialne: 5
Klawisze schowka: 6
Klawisze aplikacji: 5
Regulacja głośności: pokrętło z funkcją MUTE
Dodatkowe: dostęp do znaku waluty euro

Klawiatura MediaX w całej okazałości.

Rozszerzona klawiatura

MediaTech
MediaX Office Keyboard

Sector

Cieszy fakt, że coraz częściej rodzimi dystrybutorzy decydują się na sprzedaż urządzeń o stylistyce odmiennej od ogólnie przyjętych standardów.

Jedną z takich ciekawostek jest klawiatura produkowana przez MediaTech o nazwie MediaX Office Keyboard. Czarny plastik, z jakiego została wykonana, jeszcze bardziej podkreśla jej wizualne walory. Układ klawiszy projektanci pozostawili bez zmian, z wyjątkiem tych sterujących, które nieco wygięto w łuk. Na pierwszy rzut oka wydaje się, że w urządzeniu zastosowano charakterystyczne, nisko osadzone klawisze znane z modeli innych producentów (Logitech, Microsoft). Niestety jest to tylko i wyłącznie złudzenie wizualne – są to bowiem zwykłe, wysokie klawisze, które sprytnie zostały „wpuszczone" do środka obudowy - efektem tego zapadają się one głębiej, niż byśmy sobie tego życzyli. Na domiar złego obudowa klawiatury stała się „grubaśna" i przypomina te ze starych poczciwych komputerów Atari czy Commodore.

Klawiatura z MediaTech została wyposażona w ogromną liczbę klawiszy dodatkowych. Wydzielono klawisze medialne, internetowe, do obsługi podstawowych programów, takich jak Word, Excel, PowerPoint czy kalkulator oraz klawisze edycyjne (kopiuj, wklej, wytnij). Podobnie jak w klawiaturach innych producentów, tak i tu jest możliwość zmiany znaczenia klawiszy funkcyjnych (F1-F12) na skróty klawiaturowe programów (otwórz, zamknij, wyślij itp.). Szkoda jedynie, że przy starcie systemu automatycznie włączany jest zestaw zastępczy, co jest właściwie bardzo irytujące. Dużym plusem nagrodzone zostały dwa elementy klawiatury - rolka umiejscowiona z lewej strony, która pozwala na sterowanie menu, oraz analogowe pokrętło głośności umiejscowione pod klawiszem spacji. Oba te elementy pozytywnie wpływają na wygodę pracy z aplikacjami.

Mimo drobnych wad, jak np. wysokie klawisze ukryte w obudowie czy niezbyt rozbudowany program konfiguracyjny, klawiatura MediaX to łakomy kąsek. Jej cena w stosunku do możliwości wypada bardzo pozytywnie.

MediaTech MediaX Office Keyboard

Cena: 89zł*
Producent: MediaTech
Dystrybutor: MediaTech Polska Sp. z o.o., Brzeziny 13b 05-074 Halinów, tel. (022) 795 14 49, www.media-techa.com.pl

Podobne:
Logitech Cordless Desktop Deluxe Optical #05/2003
Microsoft Wheel #03/2003

⊕ jakość wykonania
⊕ pokrętło głośności
⊕ rolka nawigacyjna
⊕ cena

⊖ wysokie klawisze
⊖ nieco przygruba obudowa

POWER 7
ECO 8

www.media-techa.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Multimedialny grubasek

WYDANIE WAKACYJNE CDA

HONKURS SMS

Nagrodami w konkursie są:
2 monitory LCD BenQ FP557s!

A pytanie brzmi:
Jaka pełna wersja gry ukaże się w nr wakacyjnym CDA?

Prawidłowa odpowiedź to?
A Quake 2
B Tony Hawk's Pro Skater 2
C Unreal 2

Wasze odpowiedzi wysyłajcie pod numer 7164.
Treść SMS-a wpisujcie według schematu:

CA.MO.X

Gdzie X oznacza wybraną przez was odpowiedź (np. CA.MO.A)

W konkursie wezmą udział tylko te osoby, które prześlą poprawnie wpisany SMS.
Koszt wysłania SMS-a to 1.22 zł (z VAT).

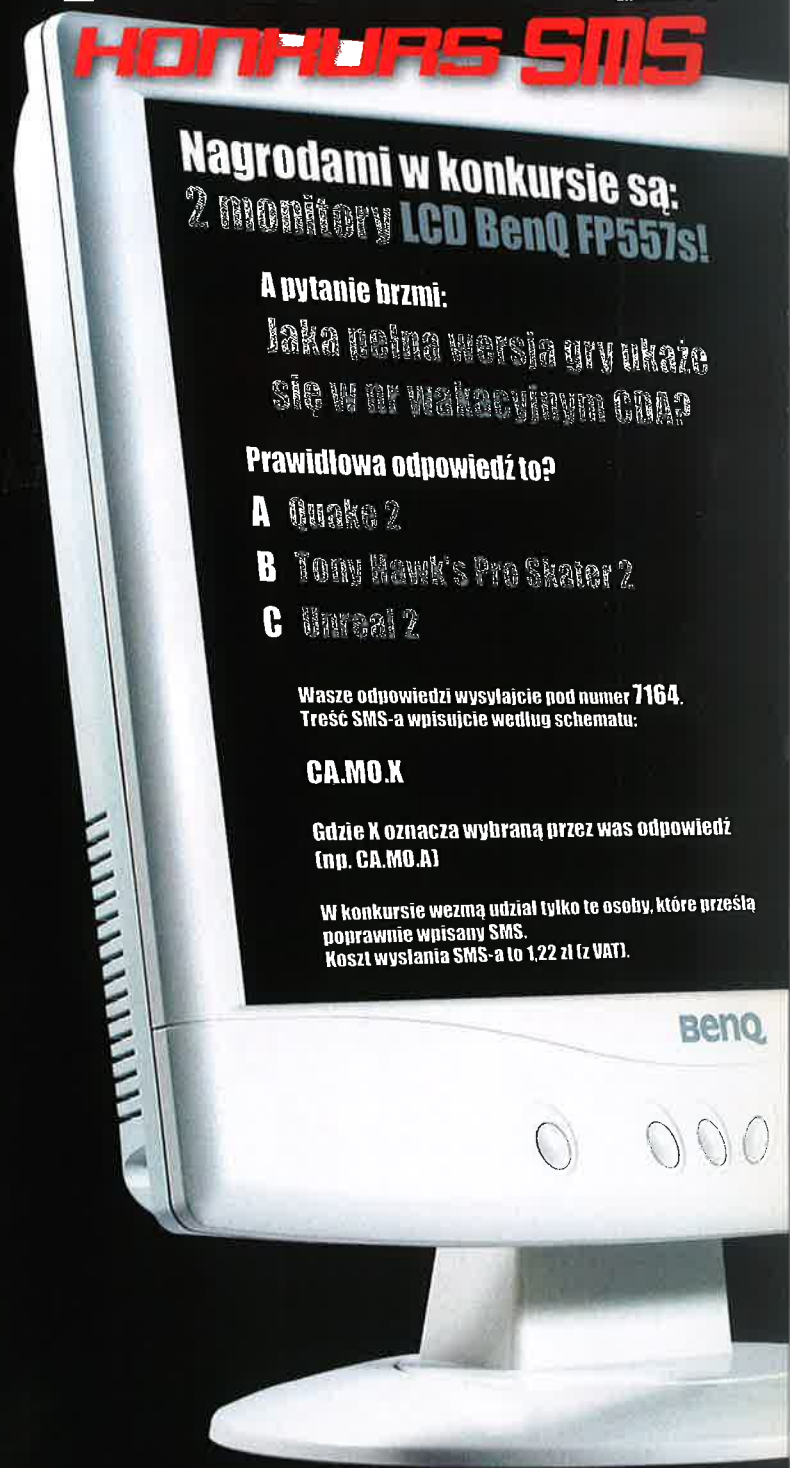


Tabela parametryczna

Model: FP557s
Wielkość matrycy: 15"
Matryca: TFT
Obszar widzialny (mm): 304,1 x 228,1
Plamka matrycy (mm): 0,297
Czas reakcji matrycy (ms): 16 (4Tr + 12Tf)
Max. rozdzielczość: 1024 x 768
Jasność (cd/m2): 250
Kontrast: 400:1
Częstotliwość pozioma (KHz): 63 (max)
Częstotliwość pionowa (Hz): 75 (max)
Kąt widzenia poziom: 120
Kąt widzenia pion: 100
Ilość kolorów (mln): 16.2
Sterowanie: OSD
Normy bezpieczeństwa: TCO'99
Sygnały we.: 15 pin D-Sub
Pobór mocy (W): 40 (max)
Funcja pivot: nie
Tuner telewizyjny: nie
Możliwość powieszenia na ścianie: opcja
Wbudowane głośniki: nie
Wymiary (sz. /wy. /gł.): 354 x 362 x 190
Kolor: biały
Ciężar (kg): 3.4
Rodzaj gwarancji: 36 miesięcy - zewnętrzna

Regulamin konkursu jest dostępny na stronie www.cdaction.com.pl oraz w siedzibie redakcji.

CD-ACTION
www.cdaction.com.pl

Zamów prenumeratę otrzymasz prezent!

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu *CD-Action* od numeru:
Prosimy o wpisanie w kratkach (miesiąc - rok) od którego chcecie Państwo, by rozpoczęła się prenumerata

Wybieram następujący okres prenumeraty:
Prosimy o zaznaczenie znakiem X dokonanego przez Państwa wyboru

- na 12 miesięcy w cenie 174 zł + prezent
  3 wydania PCF od numeru: lub GRA 1 lub GRA 2
- na 6 miesięcy w cenie 99zł
- na 3 miesiące w cenie 51zł

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy:

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy | Miejscowość | Kraj

Telefon kontaktowy | e-mail

Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis

Należność uregulуję:

- Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew
- Kartą kredytową:
  VISA Classic | VISA Business | Polcard | PBK Styl | EuroCard/MasterCard

Numer mojej Karty | Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania

Data i podpis

Prenumeratę CD-Action można zamówić:

W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać na adres: Wydawnictwo Bauer Sp.z o.o.Sp.k. skr.poczt.1 04-026 WARSZAWA oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu, druki przelewów wysyłamy wraz z pierwszym numerem w prenumeracie
2. Zamawiając prenumeratę telefonicznie: (0-prefix-22) 51 75 055
3. Zamawiając prenumeratę pocztą elektroniczną: prenumerata@bauer.pl
4. Faksem: (0-prefix-22) 517 05 30
5. Przez internet: http://prenumerata.bauer.pl
6. W przypadku pytań i reklamacji prosimy dzwonić pod numery (0-prefix-22) 517 05 31 do 36, 517 05 80
7. Reklamacje płyt CD prosze zgłaszać do: Bartosz Anielski tel. 71/343 24 11, adres: ul.Sukiennice 6, 50-107 Wrocław

Upominki wysyłamy w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym wypełnieniem druku zamówienia.

Termin realizacji prenumeraty jest uzależniony od daty otrzymania przez Wydawnictwo niniejszego druku zamówienia

Numery archiwalne można zamówić w Wydawnictwie - wysyłka jest realizowana za pobraniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze zamówionego numeru). Pobranie pocztowe obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy **oraz koszty dostawy w wysokości 2,50 zł.**

Faktury VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

U NASZYCH KONTRAHENTÓW

RUCH S.A.: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch - do piątego dnia każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach i sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela: Ruch S.A. OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. (0-prefix-22) 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia : 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie **http://www.ruch.pol.pl**

Dostępne numery archiwalne

09/02 18,50zł | 10/02 18,50zł | 11/02 18,50zł | 12/02 18,50zł

13/02 19,99zł | 01/03 19,50zł | 02/03 18,50zł | 03/03 18,50zł

04/03 18,50zł | 05/03 18,50zł | 06/03 18,50zł | 07/03 18,50zł

Jak kupić numery archiwalne?

Wyślij kupon zamówienia zaznaczając miesiąc i rok wydania. Za numery archiwalne zapłacisz przy odbiorze paczki.

Jeśli zamówisz prenumeratę roczną możesz wybrać dla siebie prezent.

Do wyboru masz jedną z gier lub 3 wydania PCF.

Wypełnij odpowiednie miejsce w kuponie zamówienia.

Przeważającą część zawartości magazynu stanowią kursy i poradniki „krok po kroku" przedstawione w nowoczesnej pod względem wizualnym i przejrzystej szacie. Każde wydanie magazynu PC Format posiada dodatki – stałe (płyta CD z pełnymi wersjami programów i aplikacji) i cykliczne (dodatkowe płyty z encyklopediami, programami edukacyjnymi, kursami multimedialnymi itd. oraz książki z serii Biblioteczka PC Formatu).

3 kolejne wydania PCF (zaznacz od którego numeru)

Rainbow 6: Black Thorn - Po raz kolejny obejmujesz dowództwo nad elitarnym oddziałem antyterrorystycznym. Czy podołasz nowemu wyzwaniu w świecie widzianym oczyma Toma Clancy'ego? Zapewni Ci to nowa, profesjonalna, polska wersja językowa Black Thorn. W pudełku z grą znajduje się również pierwsza część Rainbow Six.

Serious Sam to gra z gatunku FPP, która zagwarantuje Ci ogromną dawkę adrenaliny. Wkrocz w świat, w którym cyberpunk zderza sie z fantasy, a zaawansowana technologia miesza się z czarną magią i mocami psionicznymi.

MTV MUSIC TELEVISION
onet onet.pl
W KINACH OD 18. LIPCA
POPCORN
RMF FM

CDACTION@CDACTION.COM.PL

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

ACTION REDACTION

Myśl miesiąca:

No woman - no sex, no sex - no children, no children - no school, no school - no problem!

Hej! Listów sporo, miejsca mało, więc w maksymalnym skrócie: piszcie (piszcie!) do AR i Action Maga, jeśli się wam chce, zajrzyjcie na naszą stronę WWW i kanał IRC (#cdaction) - w każdy piątek pomiędzy 14.00-16.00 będzie tam ktoś z redakcji. No i korzystajcie z wakacji, ile wlezie!

Wakacje?

Wiecie co? Przez ostatnie 10 lat zawsze jeździłem nad morze i ZNIENAWIDZIŁEM je. Wstajecie i idziecie na plażę (po to tu w końcu przyjechaliście, nie?). Pół godziny przeciskacie się przez zatłoczoną plażę w poszukiwaniu wolnego miejsca. W końcu się udaje. Następne 15 minut zajmuje rozłożenie całego tego tałatajstwa (koc, wiatrochron, ręczniki, prowiant itd.), podczas których obsypujesz wszystkich dokoła piaskiem i wszyscy oni cię lżą. Wreszcie udaje ci się położyć na kocu, teraz poleżymy i popatrzymy na piękne panienki w skromnych kostiumach... Błąd! Skromne kostiumy co prawda są, ale na 50-letnich otyłych kobietach! Co smakowitsze kąski otoczone są wielkimi i umięśnionymi kafarami. No nic, pójdziemy się wykąpać. Przez następne 15 minut przeciskasz się do wody, i obsypujesz wszystkich dokoła piaskiem i wszyscy dokoła cię lżą. W końcu dochodzimy do morza. Po kilkunastominutowym pływaniu zaczyna ci się... chcieć. Nie zawsze, ale jak już... Przez następne... 2 minuty przeciskasz się przez zatłoczoną plażę. Obsypujesz wszystkich dokoła piaskiem i wszyscy oni cię lżą. Do końca pobytu na plaży postanawiasz się opalać. Co jakiś czas ktoś obok ciebie przechodzi/przebiega i obsypuje cię piaskiem, a ty go lżysz. Nie wspominam o piłce plażowej bez końca spadającej ci na głowę i o jej właścicielach, bez końca zarzekających się, że to ostatni raz. Gdy zachodzi słońce, spokojnie zwijamy manele i wracamy do naszego lokum. Idziemy na miasto coś zjeść. Przez cały czas jesteśmy bombardowani muzyką „dyskopolową" z pobliskich barów. To skutecznie ostudza nasze zapędy do wieczornych spacerów po mieście. Idziemy wcześnie spać - może jutro bardziej dopisze nam humor. Czyściutka pościel, świeże powietrze z otwartego okna, no to lulu... Błąd! Oczywiście spaliliście sobie plecy (te „superolejki") i przez resztę nocy będziecie cierpieć. W dodatku ta „dyskopolowa" muzyka dochodząca z pobliskiego baru. Zrezygnowani idziecie na wieczorny spacer brzegiem morza. Tam spotykacie ładną, wrażliwą, miłą dziewczynę... w towarzystwie chłopaka. Tjaaa. W tym roku definitywnie wyjeżdżam w góry.

Arxel

O...!

Właśnie stałem w kolejce po pieczywo i z nudów zerknąłem w lewo, na stoisko z prasą - i wtedy Go zobaczyłem. Nowe CDA, ale zaraz, zaraz, co to jest? CZTERY CD?!? Za tę samą cenę?!?!? Na ten widok wydobyłem z siebie jedynie głośne „o ku...", po którym wszystkie oczy w sklepie zwróciły się w moją stronę. Ale nic to, pobiegłem do domu i wchodząc zdyszany, krzyknąłem „SI-DI EKSZYN!!" i to wystarczyło, mój starszy wyciągnął portfel i dał dwie dychy jak co miesiąc. Odkąd zaczął grać daje na nowy numer bez mrugnięcia okiem. Tylko czy on musi mi zajmować komputer zawsze jak ma wolną chwilę? (...) Byłem w kompletnym szoku - 4 CD, wypasiona zawieszka na drzwi... A w środku? A w środku jeszcze lepiej! I znowu zmiany, i znowu na lepsze!

NeV

***

Podzielę się z wami moimi emocjami, które towarzyszyły mi przy zakupie CDA. Wchodzę sobie do Empiku i patrzę - nowe CDA. (...) O k...! - jakby to powiedział Eld. Ja muszę to mieć. Patrzę do jednej kieszeni, a tam motylek z okrzykiem 'I'm free' na ustach opuszcza ww. miejsce. (...) Ludzie mijali mnie, aż ktoś nachylił się i słyszę głos - mówi, lecz nie do mnie „on chyba żyje, bo z oczu płyną mu łzy" (wiecie, jaka kapela to śpiewa?). Co robić? A że miałem sobie kupić koszulkę Nirvany, pomyślałem 'sorry, Kurt'. Po czym z uśmiechem na twarzy odszedłem, niosąc nowe CDA do domciu. PS Dobrze, że nie widzieliście, jak kupuję nowe Kawaii...

Radaz

O wszystkim

Jest taka rzecz w AR, która przyciąga. Nie potrafię tego dokładnie określić, ale to coś na pewno tu istnieje. Gdy czytam listy i odpowiedzi na nie, zyskuję przeświadczenie, że ten świat jeszcze jednak ma jakąś przyszłość. Może dziwnie to brzmi, ale czyż nie wzrasta liczba sensownych listów w AR, czyż większość czytelników nie wyciąga właściwych wniosków z odpowiedzi Smugglera. (...) Nie, nie mam zamiaru nikogo przekonywać, że CDA zmieniło mój sposób bycia, moją drogę postępowania. (...) CDA, a dokładnie AR, utwierdziło mnie jedynie w przekonaniu, że moja droga jest słuszna. Smuggler, mam nadzieję, że nie kończyłeś filozofii lub socjologii, że twój sposób bycia jest w pełni naturalny.

Spox, jestem bożym prostaczkiem, wręcz naturszczykiem.

Jeśli jest tak, jak to widzę, w pełni rozumiem, dlaczego nie chcesz ukazać twarzy i nazwiska. To by mogło zniweczyć to coś, co ma AR.

SCHWYTANE W SIECI

Czyli to, co na temat CDA znaleźliśmy w Necie - poza bluzgami. (W tym numerze - z racji wakacji, nie chcemy wam nadmiernie podnosić ciśnienia krwi, choć naturalnie bluzgi powrócą już za miesiąc.) Nie odpowiadamy za formę, ortografię itd. zawartych tu listów. Nie odpowiadamy też na pytania dotyczące rozkładu jazdy PKP. Tak naprawdę nie odpowiadamy ZA NIC. No, chyba że za pieniądze. :)

Wrażenia po lekturze nr 06/03

Cratebeer: + Ulepszone logo - nie wiem, co takiego mi się w nim spodobało, no ale jest ładniejsze od starego. + Opakowanie na płytki - praktyczne, nie zajmuje dużo miejsca i nieźle wygląda. Mogłoby zostać na stałe. + Te czerwone fiszki na boku strony przy recenzjach - fajna sprawa przy kartkowaniu pisma. + Info w dziale sprzętowym - bardziej czytelne, a oceny mocy i ekonomiczności opisywanego sprzętu to niezły pomysł. Teraz to, co nie przypadło mi do gustu: - Info przy recenzjach gier - niby ok, ale jakoś ciężko się przestawić. Osobne oceny audio, video i grywalności to raczej chybiony pomysł.

pedro: Brawo Smuggler, tak trzymać. Close Combat 4 i Hexen 2! Tylko dlaczego przed sesją?!?

Horem: Gadżet bardzo mi się podoba, to chyba jeden z bardziej potrzebnych gadżetów jakie daliście;)

Yager: Ale bardzo mi szkoda tych kochanych tandetnych plastikowych pudełek.

Piromaniack: 1. Lifting loga... bałem się tego jak diabli - i niepotrzebnie. Logo jest lepsze niż poprzednie. 2. „Trochę" mi nie przypadły do gustu te podpisy „Eld mówił nawet o 10/10...". Trochę to psuje... hmm, właściwie sam nie wiem co, ale wiem, że coś mi nie pasi. Powiedzmy, że psują one nastrój okładki. (...) Mówiłem już, że w kilku tekstach jest dla mnie po prostu za dużo screenów - ale za to ten duuuży screen przy recce Blitzkriegu jest świetny.

Mimizu: CO MI SIĘ PODOBA: + Logo (chociaż odblaski liter na CD wyglądają beznadziejnie, najlepiej w ogóle je wywalić. + Te dodatkowe oceny - wszyscy narzekają, ale mi one nie przeszkadzają, a czasem warto bez czytania recenzji wiedzieć np. czy w grze jest dobry dźwięk. + Opakowanie na CD - jest spoko, i tak ładnie się błyszczy. Na full wersje i tak kiedyś kupię oddzielne pudełka.
+ AR. + Okładka. + Hexen. NIE PODOBA MI SIĘ: - Wygląd stopki z info. - Wyścigówki i CC 4: nie lubię takich gier :/

jasnowidz6: Fajne pudełko na płyty daliście. Ładnie wygląda u mnie na półce.

Eddie: Po listach w AR widać było, że ludzie chcieli podziału ocen (a tak, mużwa kac, widziałem takie listy). Podział jest, a tu widzę towarzystwo niezadowolone. Były listy, że mroczne okładki są fajne. Jest mroczna okładka - i ludzie niezadowoleni. Ale wszystko to rzecz gustu. Wniosek prosty - ludziom nie dogodzisz.

Septer: Stopka jest o wiele ładniejsza (sprawia wrażenie dużo estetyczniejszej oraz nie jest, tak ja poprzednia - toporna).

Bugatti: Moim zdaniem czerwcowy CDA wniósł nieco więcej świeżości (klimatu?). Świetnie wpadają w oko nowe systemy oceniania gier i sprzętu.

Volt: Najnowszy numer CDA jest świetny... Ludzie, naprawdę nie wiem co wam się nie podoba w tej nowej ocenie, nie dość, że jest o niebo ładniejsza to jeszcze mniejsza i bardziej treściwa... A podział „audio, grafika" - nie zwracajcie na niego uwagi, gdyż i tak wiadomo, że liczy się tylko ocena końcowa... Traktujcie to jako taką „ciekawostkę". Poza tym uważam, że dział DTP wykonał naprawdę dobrą robotę w tym numerze...

matmus: W pełni popieram wprowadzenie ocen cząstkowych. O ile w wypadku recenzji nie są one konieczne, to przy opisach sprzętu sprawdzają się doskonale. Nowe info także jest ładniejsze i płaktyczniejsze od poprzedniego. Zmiany zaszły zdecydowanie na plus. BRAWO.

Nie BRAWO, a CD-ACTION :)

Piotrex: Ogólnie za całe CDA Wystawiam ocenę 8+ (9 za grafikę, 2 za dźwięk [tylko szeleści:)] i 9+ za grywalność).

Czemu ludzie fakają na CDA?

colidor: Powiem tak: dać komuś coś dobrego i niemal darmo, to się rozbestwi i będzie marudzić. Obserwuję jak bez przerwy lecą na CDA bluzgi i pomówienia: a to pismo szmatławe, a to gierki do kitu, jedna za drugą opinie dołujące. Zero tolerancji dla pozostałych osób, którym zawartość bieżącego numeru może się podobać. Ktoś kiedyś powiedział, że racja jest jak d... - każdy ma swoją i swojej broni. Ogólna konkluzja jest taka: nie odpowiada Wam czasopismo i zawartość Cover CD?? Nikt nie każe Wam kupować, nie stoi z batem i nie pogania do kiosku, grożąc torturami, jeśli nie kupicie. Kupcie sobie inne pismo, może Wa-

(...) Większość moich znajomych nie potrafi nawet poprawnie używać myszki. Nie mam im tego za złe. Cieszę się z tego, że nie rozmawiamy o grach. Nie ma nic bardziej irytującego niż śliczna dziewczyna nawijająca w kółko o Baldurze, Quake'u lub jakiejkolwiek innej grze. Chciałbym z taką iść do kina, a nie do e-kafejki.

(...) Zdziwiła mnie reakcja na list Heteryczki. Nie spodobała mi się jej opinia co do mężczyzn. Na własnych doświadczeniach mógłbym cały wywód bardzo sensownie i w sposób przemyślany odwrócić, rozpoczynając zapewne małą wojnę w AR. Herr Erich Von Manstein - moim zdaniem - umocnił jej zdanie, rozpoczynając list od bluzgów. Stara zasada przełamywania zatwardziałych stanowisk mówi przecież, że jeśli twoja racja jest tą większą racją, staraj się kontrrozmówcę przekonać w taki sposób, by jego stanowisko okazało się w jego oczach błędne i by potrafił się przyznać do pomyłki. Mieszanie z błotem nigdy nie skutkuje (chyba że nazywasz się np. Stalin lub Bush, i masz władzę).

Cataractus

Piszcie nudniej!

Nie sądziłem, że kiedyś do tego dojdzie, ale jednak muszę poskarżyć się na was, a mianowicie: WASZE RECENZJE SĄ ZA BARDZO WCIĄGAJĄCE!!! Oto wytłumaczenie: Na ostatniej lekcji j. polskiego nasza nauczycielka nagle musiała opuścić lekcję, a byśmy się nie nudzil,i kazała nam przeczytać pewien wiersz. Ja, rzecz jasna, od razu wyjąłem z tornistra najnowszy numer CD-Action i zacząłem czytać (...). Tak się zaczytałem, że nie zauważyłem powrotu pani od polskiego. Zauważyłem, że ktoś nade mną stoi, podniosłem głowę i wykrztusiłem tylko „o... już pani wróciła?". Sprawa zakończyła się dwoma punktami karnymi. Tak więc domagam się, abyście pisali nudniejsze recenzje!!!

Kicaj

Koszmarna wizja

(...) Koszmarna sprawa: otóż, miałem dziś okropny sen - śniło mi się, że zawitałem w waszej redakcji i wy (o zgrozo) okazaliście się miłymi, życzliwymi, schludnymi, ładnie uczesanymi ludźmi i powitaliście mnie z uśmiechami. Nawet Eld był uczesany na boczek i ubrał się w jasny sweterek, do tego kanciki i kaczorki i słuchał jakiejś łagodnej muzyki. W redakcji panowały porządek i cisza, wszędzie było jasno i tylko jeden facet się wyróżniał. Był ubrany na czarno (spodnie, kurtka, glany), miał czarne włosy i bródkę - grał sobie coś na gitarze (nie wiem, kto to miał być, ale przypominał mi trochę jakiegoś gościa z teleekspresu [ten gościu prowadzi wiadomości muzyczne]). No i na szczęście się obudziłem. Powiedzcie, że to nieprawda - że się nawzajem nienawidzicie, że musicie do pracy w kagańcach chodzić, aby się nie pozagryzać, że jest tam ciemno i brudno i że się nie czeście i że Eld chodzi ubrany na czarno z długimi włosami i że obcego zrazu byście oskalpowali gumowymi kurczakami (a propos Jedi zachowywał się poważnie i nie interesowała go manga). Powiedzcie, że to był tylko zły sen i dajcie mi cukierka.

Pocieszę cię, że to, co ci się śniło - to bzdura totalna. Posłuchałbyś Elda, gdy mu się komputer zawiesza - i od razu byś się obudził, zaczerwieniony po białka oczu.

A skoro już przy koszmarach jesteśmy - czemu we wstępniaku daliście fotki takich koszmarnych bobasów? Gdybyście dali zdjęcie bobasa Elda to (...) światłość jego uśmiechu wykończyłaby konkurencję i zapanowałby pokój i wszyscy by się kochali. I byłoby pięknie aż do momentu ,w którym bobasek nie wdałby się w tatusia... Aż strach się bać.

Kierfeusz IV

A wiesz, że tam miał być właśnie Eld 2?

Ale w zamieszaniu gdzieś nam wcięło jego zdjątko, a nie było czasu na przyniesienie nowego. Ale co się odwlecze...

Miałem się żegnać

*Zbierałem się do napisania tego maila już od stycznia. Miałem wam napisać list pożegnalny. Kupowałem was przez 5 lat i byłem naocznym świadkiem zmian zachodzących w piśmie. Sam z wami dorastałem. Po zakupie ostatniego numeru 2002 podjąłem trudną decyzję. Trzeba przestać kupować CDA. Po prostu chciałem zaoszczędzić trochę kasy i gry nie bawiły mnie jak dawniej. Do tego dochodziła matura, do której niby miałem się uczyć. (...) Te kilka miesięcy to było prawdziwe cierpienie. CDA w kiosku, a ja nie mogę kupić. Wczoraj przeglądałem stare numery - z nudów, i przypomniałem sobie te zaj***ste wypowiedzi Jedi-'ego w Gamewalkerze czy odpowiedzi Smugglera na listy. I dziś nie mogłem wytrzymać. Kupiłem nowy numer. Jestem po prostu za bardzo związany z waszym pismem i wami - nie mówcie ze jestem uzależniony, bo to nie to.*

*(...) Tępicie piractwo - i dobrze. To przez piractwo nie mogę się dziś cieszyć nową grą. Kupowałem piraty jak nawiedzony. Od takiego przypływu gier po prostu przejadły mi się. Dopiero jakieś 2 lata temu się ocknąłem. Człowieku - po co ci to, skoro pograsz w nią tyle, co w demko. Teraz wiem, że zrobiłem błąd i na pewno każdy dzieciak, który kupuje piraty i cieszy się, że ma w ch** gier, kapnie się po kilku latach, że - po co mu to było. Nie ma co im tego wtłaczać do tych pustych makówek, bo i tak kiedyś sami to zrozumieją.*

CeFek

Bla, bla, bla

Cześć, chciałem się zapytać, jak to jest pisać w najmniej potrzebnym piśmie w Polsce.

Fajnie. Dzięki temu możemy odpowiadać na najmniej inteligentne listy, jakie tylko mogą być napisane - np. takie jak ten.

Zauwarzyłem, że wszystkie gazety, pisma są totalnie głupie i (wiem wy to zauważyliście w wieku jednego dnia), że wy jesteście na mojej liście trzeci.

Dopiero trzeci? Jestem rozczarowany. I zdecyduj się w końcu, jak się pisze „zauważyć". :)

Pierwsi są wszyscy bravo gerowe pisma, gdzie piszą, jak zdobyć chłopaka.

Nie wiem, czy zauważyłeś, że to jest napisane w pismach dla... dziewczyn. A po co facet czyta pisma dla dziewczyn? No, chyba że interesuje go - jak zdobyć chłopaka? Hm.

Drugie to są wszystkie pleybojowe pisemka,

Tjaaa, pokazują nagie ciała tych wstrrrrętnych pudernic, zamiast wspaniałych bicepsów tych jeszcze bardziej wspaniałych facetów. Pfuj, zero gustu mają, koteczku, masz rację! Precz z (gołymi) babami! :)

no i wy. Uważam, że jesteście niepotrzebni dlatego, że nie dajecie żadnych wartości.

Będziemy potępieni na wieki. Ale popatrz tak - twój list też nie ma specjalnie żadnej wartości, nie zawiera głębszych treści - a jednak go wydrukowaliśmy. Czemu? Bo ludzie go przeczytają, pośmieją się, dowartościują, że są głupsi od nich. Zatem nawet rzeczy niedające żadnych wartości mają w tym świecie miejsce. Gdyby było inaczej, nie napisałbyś tego listu, bo by cię nie było...

(...) Wierzcie lub nie, ale (...) nie chciałem was obrazić (wiem, trudno w to uwierzyć).

Mrjedi

szym zdaniem lepsze, a nie podbudowujcie własnego ego opluwaniem innych ludzi, niejednokrotnie ciężko pracujących na to, by przygotować kolejny numer.

*thauramarth: Nie bardzo rozumiem czemu większość leszczów uważa, że CDA to „szajs". Poza tym śmieszy mnie kiedy ktoś mówi że „CDA to dno, XX, XY to były kultowe pisma". W czasach kiedy ww tytuły były naprawdę kultowe i robione z***iście, większość takich delikwentów nie umiała, lub dopiero co uczyła się, czytać. Wiec proszę, dajcie se luz. Prawda jest taka że CDA, czy ktoś tego chce czy nie, to obecnie najlepsza polska pozycja w swojej klasie. Kto wie może kiedyś będą nawet kultowi dla tych, którzy ich teraz mieszają z błotem.*

Vooplayer: O CDA już tyle razy dyskutowano na tym forum, że tak sobie myślę, że jednak jakiś kompleks wszyscy na punkcie CDA mamy. Niby pogardzamy tym pismem, ale ta ilość stron, te pełne wersje, ta ilość sprzedawanych egzemplarzy... Eeech, troszkę może jednak zazdrościmy, tak troszeczkę, co?

xelloss: Może parę osób ma kompleksy, że nie należą do najbardziej licznej grupy czytelniczej w Polsce?

Ależżżżżżż skąd! To tylko przemawia przez nich uczciwa, proletariacka nienawiść klasowa!

O lekturze CDA

Dimi: Nie ma to jak pierwszy dzień z nowym CDA :) na początku jakoś tak nie idzie zacząć lektury ;) dopiero wieczorem jako wszyscy śpią Dimi wyciąga CDA kładzie się na łóżku i zaczyna czytać. Najpierw delektuje się okładką (...) otwiera, czyta wstępniak, dowiaduje się o zmianach... Nie zwraca uwagi na spis treści bo jako zagorzały czytelnik zna podział stron w CDA na pamięć ;P. Czyta kolejno - cały - kalejdoskop, w produkcji omija gry, które nie interesują go, przebija się przez stos reklam ;PPP i wreszcie blask go olśniewa: recenzje. Tadam! A tam same kąski, czyta kolejno, jednocześnie wyrażając swoje poczucie humoru. ;) Resztę recenzji zostawia na jutro (co za wyliczenia ;), czyta inne działy, już zasypiając kończy na AR, ledwo czytając wszystkie listy zostawia otwarte CDA na AR, a kotek wchodzi na łóżko i mości się na CDA - i tak zasypiamy :)

kurtc: Cda to jedyne pismo które znalazło złoty środek... dla każdego jest coś. I dla czytających i dla grających, i dla mało inteligentnych i dla ludzi na poziomie a także dla ludzi nie mających wielkiej styczności ze światem kompów i dlatego jedyne od tylu lat przoduje.... i przodować będzie.

Lesnik_ORI: Ja w tym miesiącu kupiłem dla porównania XXX i... dopiero teraz doceniłem co to znaczy CDA!!! XXX, nie obrażając nikogo, w ogóle mnie nie zaciekawił, a (...) wręcz zniechęcił. (...) Wnoszę wniosek aby piosenka ta stała się oficjalnym hymnem wszystkich tych, kupujących CDA. „Czeeeerwony jak cegła, rozgrzany jak piec. Muszę go mieeeć, muszę go mieeeć".

To może jeszcze: „Whisky, moja żono..."?

Daliśmy porno? :)

Fyord: Ładnie to tak już na pierwszej stronie takie rzeczy pokazywać??? We Wstępniaku w 05/03 jest fotka Nice Pussy With Hot Chick. Nieładnie panie Smuggler, oj nieładnie.

Tak? To ja PUBLICZNIE obiecuję, że wcześniej czy później damy we wstępniaku NAGĄ LASKĘ. Autentiko. Nie będzie miała na sobie NIC A NIC. Póki co szukamy odpowiedniego obiektu... I gwarantuję wam, że nikt się o to nie czepi...

Kaszanka Zone

Brill: Kaszanka Zone Rulez. Więcej recek w tym dziale naprawdę większą mam przyjemność z czytania tego typu kaszanek niż wielu innych recek :) które traktują o lepszych grach :)

SirMike: Na moje to by mogły być recenzje samych kaszanek. (Ale wtedy tylko Iwan miałby prace ;))

Arnie: Ogólnie ten nowy CDA jest świetny, dawno takiego dobrego nie było.

Volt: Ostatnio tak dobry numer był miesiąc temu;)

O listach do AR

Messiahone: Dla mnie AR zawsze było oazą inteligencji (Ludzie i ludziska) kiedy czytałem te wspaniałe listy, z których aż lało się metaforami, analizami, ideami patriotycznymi i powstańczymi to aż mi się chciało płakać... AR dla CDA jes tym czym „Pan Adam" Tadeusza Mickiewicza dla Polski!

*tekst sarkastyczny (takie fajne mądre słowo)

Lesnik_ORI: Zawsze znajdą się jakieś ludzie i ludziska którzy będą chcieli zaistnieć na łamach pisma, które notabene kupują tylko dla CD. Później oczywiście przez przypadek natkną się u kolegi na tą „gazetę", który kupił ją także przez przypadek i będzie okazja do szpanu: „patrz, te głąby zamieściły w końcu jakiś mondry list od inteligentnego człowieka"

gladius: ...Kupiłem [moje pierwsze - red.] *CD Action. (...) Jeszcze nie zdążyłem przeczytać, tylko pobieżnie przejrzałem, nie wygląda to źle. Szukałem tylko osławionego AR i zatrzymałem się na nim ciut dłużej. Heh, myślałem, że tam się strasznie obraża czytelników itd.*

Nas nie można obrazić takim listem. Rozśmieszyć - i owszem. A oto aneks do tej wypowiedzi:

Aha, co to mojego ostatniego listu napisałem go zły z powodu mojej oceny z fizyki.

Panowie, odreagowywanie się na nas za własne życiowe niepowodzenia przypomina przydeptywanie łapy rotwaillerowi bez kagańca. Można - ale nie wiem czy warto.

Chcemy być sobą?

Jestem sobą. Człowiekiem. Nałogowcem, dla którego komputer jest wszystkim. Czasem próbuję to zmienić. Próbuję być tajnym agentem rządu Samem Fisherem. Jako Tom Angelo próbuję zrobić karierę w świecie pełnym brutalności. Próbuję pobić coraz to nowsze rekordy jako Tony Hawk. Próbuję. I nawet mi się udaje. Ale co z tego? Co z tego, że wyłączę moją światłość? Moje 17-calowe okno na świat? Wtedy znowu będę sobą. Wtedy znowu będę nikim. Kiedyś wystarczały 2 godzinki. Później 3. Teraz 5... A co będzie jutro? 10? 15? Nie wiem. (...) Książki czytam, nawet je lubię. Dziewczynę miałem. Rzuciła mnie. Na podwórko mogę wyjść i nawet często wychodzę. Wychodzę rozmawiać z kolegami o grach...

Jedynym moim zajęciem jest karate. Chodzę na nie już szósty rok. Mam tam dużo kolegów. Na trening zawsze przychodzimy wcześniej piłkę pokopać. Ale po karate znowu, od nowa włączam moje 17-calowe okno na świat. Włączam, aby siedzieć na GG lub próbować być kimś. Aby próbować z nikogo stać się osobą ważną, lubianą. Gdy już zdobędę to, co chciałem, kiedy po raz n-ty uratuję świat, wyłączam jedynego 17-calowego przyjaciela i znów jestem sobą. Ale czy na pewno warto być sobą?

Moaning

Niekulturalne chamy, wy!

*Weście się p*** nordyjskie dz****. Uważałem was za normalnych ludzi lecz się mocno pomyliłem. Jeśli wszyscy jesteś takimi pier***, to raczej przestanę czytać tę gazetę, bo szkoda marnować mi pieniędzy i czasu na czytanie gazety, którą redagują takie niedoroby jak wy!!!!!!! Jeśli nie tolerujecie ludzi którzy próbują* [teraz będzie najlepsze :) - red.] *BYĆ CHOĆ TROCHĘ UPRZEJMYMI, TO JA PRZESTANĘ WAS TOLEROWAĆ ZA WASZ BRAK KULTURY I WYCHOWANIE. Jeszcze raz się pi*** i na pewno straciliście czytelnika!!!*

Egon Wójcicki vel Piotrek z Płocka

Zatem średnia inteligencji i kultury czytelników CDA powinna teraz odczuwalnie wzrosnąć. Swoją drogą, zastanawiam się, co pisze ten koleś, gdy NIE próbuje być uprzejmy? :) A wiecie, o co był ten krzyk? Oto pierwszy list tego grzecznisia:

„Piszę w sprawie zamieszczonej reklamy w majowym CD-Action na temat 6 gier na DVD. Napisaliście, że wkrótce znajdzie się w sprzedaży w hipermaketach i wybranych punktach z prasą. Minął dobry miesiąc od zamieszczenia tej reklamy, a gry się nie pojawiły".

A ja mu odpowiedziałem, że chyba nas pomylił z innym pismem. Jak widać, moja bezczelność i chamstwo nie mają granic...

5 godzin z sałatkami

Witam, witam i o zdrowie pytam. Wróciłem do was po przeszło 18-miesięcznej absencji. Hm, sam nie wiem, co pisać, bo numer, który nabyłem , jest taki, jak być powinien, tzn. prezentuje dawny dobry, rzekłbym nawet - oldschoolowy styl. Bałem się tylko, czy będę miał od czego zacząć czytać, bo zawsze czytałem (cda, ofokz) „na pieska", znaczy od tyłu, a konkretnie od „Ekszynredakszyn". Wbrew moim obawom, j&s byli na swoim miejscu i chwała im za to. (Teraz już wiem, że będziecie grali o jeden dzień dłużej nawet od Jurka Owsiaka.) Ale wracając do CDA - mimo że twarze już nie te same (...) i tak recenzje czy inne tam sprzęty są bardzo w porządku. Inna sprawa to to, że cena się zmienia in minus, to znaczy in plus (polska trudny język), a ja już na takie przyjemności muszę wydawać pieniądze zarobione przez siebie. A 20 zeta to 5 godzin nakładania sałatek... to taka dygresja, nieistotna (chyba to się pisze razem - ale maturce zdałem, fart, hjehje, więc profesor Miodek już na mnie nie siada, chyba...).

Piotr Dominiak

Czemu to służy?

Nie mam zamiaru krytykować gazetki - jest spoko. Tylko dlaczego w dziale AR tak olewacie czytelników i puszczacie tam tylko takie „durne listy". Powinniście toczyć dyskusję (ale innego rodzaju) ;) z graczami lub pomagać im... więc nie rozumiem, czemu ma ten dział służyć (proszę bez głupich odpowiedzi).

Michał

Bez głupich odpowiedzi raczej się nie da... Ale co tam, spróbuję: a czy ten dział MUSI czemuś służyć? Nie może po prostu BYĆ? Czemu tak naprawdę służy efektowny zachód słońca nad morzem w lecie, zapach skoszonej trawy na łące albo choćby błogość, z jaką się budzisz - i przypominasz sobie, że to pierwszy dzień wakacji? AR jest (w założeniach) działem, w którym czytelnicy zamieszczają własne refleksje i pytania, na które odpowiada redakcja w naszej podwójnej osobie. W praktyce jest to dział, którego czytanie ma dostarczyć wam nieco emocji - różnorakiego rodzaju - a czasem nawet zmusić do myślenia. Często pozwala się wyładować frustratom (patrz niżej). To mało?

Szajsopticum

Dlaczego dajecie taki szajs? Jak to robicie? Daliście tylko 2 pożyteczne gry, fallout i fallout 2, chwalicie się unrealem, to też jest szajs!

Głupie miliony ludzi, które to kupiły - siem nie znajom! Nie wiedzom, co kupujom! Lamery!!!

Sama pikseloza!

Aaaa, nie umiemy przestawić Unreala na tryb z obsługą akceleracji? No tak, głupia gra(cz), że sam(a) tego nie potrafi! No i w końcu wiemy, jakie gry som niedobre - te z pikselozom!

I prawie wogule grywalności...

W przeciwieństwie np. do Sapera, Snajpera, Agentki Niny itd., itp.

...przesadziliście, np. heretic 2 i call to power 2, bo jeśli ktoś lubi te gry, to ich nie kupi - poczeka, aż dadzą w CD-A za te 3 lata po premierze. Czy wy myślicie?

Myślę, że nie.

*Najlepiej dajcie jeszcze diablo i starcrafta, bo tych gier za c*****e niemożna znaleść, bo nikt tego niema.*

Eeee, takiego szajsu jak Diablo i Starcraft to na pewno nie damy - są granice dla naszego upadku!

Czasami zastanawiam się, skąd wy taki szajs bierzecie.

Skoro nie wiesz, skąd się bierze szajs, ja ci mogę to bardzo dosadnie wyjaśnić, a nawet (w porywach dobrej woli) - zademonstrować. :) (Przynieś papier i odświeżacz powietrza.) Aha - ja też się czasem zastanawiam, ale krótko, bo od tego głowa szybko zaczyna boleć...

GDZIE WY TAKIEGO SZAJSU SZUKACIE??? JA NIEKTURYCH DO DZIŚ ZNALEŚĆ NIEMOGĘ ABY ZOBACZYĆ JAK DROGIE GRY DAJECIE W CZASOPIŚMIE, PROSIŁBYM O INFORMACJE SKĄD TE GRY BIERZECIE?

Od takich piratów, co się nazywają Producenci i crackerów z grupy Dystrybutorów. To najwięksi ziomale w tej branży - każda gra, która trafia na giełdę, wychodzi od nich. A ty ich nie znasz?! Wstyyyyyyyyyyyyyd.

NAWET NA RYNKU TEGO NIESPRZEDAJĄ!

Tak, bo ratusz przeszkadza w odpowiednim rozstawieniu stoisk, i straż miejska goni. Co za chamy... w biznesie przeszkadzają.

TO JEST SZAJS TOTALNY, JA WYJMUJE TE GRY Z OPAKOWANIA I WYRZUCAM NA ŚMIETNIK, MAM WOLNEGO BOXA, WOLĘ TO NIŻ SZAJS.....

Noe Popkiewicz

Wiesz, jak można nazwać kogoś, kto sam z własnej woli kupuje szajs?... Albo wydaje 2 dychy, by kupić pusty boks na CD (bo w to, że kupujesz CDA, by je poczytać, nie wierzę). Delikatnie rzecz ujmując, można cię nazwać człowiekiem (?) „myślącym baaaardzo, bardzo inaczej".

Ladies' Corner

Usiadłam do klawiatury po dokładnym przestudiowaniu AR (...) - chodzi mi o język, jakim posługują się czytelnicy CDA. Zwykle jest to polski. Ale czasem mam wątpliwości. Nie chodzi mi już o ortografię. Bardziej o styl prezentowany przez niektórych. Przecież to się można pochlastać szarym mydłem - czy oni czytają to, co wyprodukowali, zanim wyślą takiego „samobója"? (...) I argumenty, że pisze się szybko, że to nawyki z IRC-a czy chatów - nie przejdą, ponieważ list do czasopisma czy w ogóle dokądkolwiek, to właśnie NIE JEST chat. (...) W ten sposób okazujecie brak szacunku adresatowi. Jak ma go traktować adresat takiego listu? Na pewno nie poważnie. (...) Co jak co, ale druzgocząca krytyka utrzymana w tonie agresywnym NIE MOŻE mieć a) błędów rzeczowych b) błędów językowych. Sama w sobie jest wystar-

Ale sami się o to proszą. Odpowiedzi są adekwatne do pytań...

Zasłyszane pod filarem

Na imprezce z okazji premiery „Chrome" doszło do dość zabawnej sytuacji. Pod filarem, obok stołów z papu, zebrała się grupka ludzi z... no, konkurencyjnych pism (a głównie jednego). I przez dobre 20 minut odmieniali przez wszystkie przypadki nazwę naszego pisma. Jak nietrudno się domyśleć, za wiele komplementów tam nie padło (A dokładniej - ani jeden). Ogólnie to CDA jest winien całemu złu tego świata :). Ekipa CDA, siedząca (incognito) niewiele dalej i słysząca wszystko, miała wielkie problemy z zachowaniem powagi i nieziemski ubaw. Doszło nawet do paru bolesnych zadławień spożywanymi napojami - spróbujcie się śmiać mając pełne usta złocistego płynu...) Pozdrawiamy owych zgorzkniałych panów - mamy nadzieję, że taka ilość żółci w głosie nie świadczy o żadnych problemach zdrowotnych.

Na koniec...

Daark: hehe nie macie szans na dostanie się do działu schwytane w sieci, bo tu NIE MA smuggelera!!

Tu też byłem i przeczytałem. Tony „Smuggler" Halik.

Dimi: zapomniałem wam opowiedzieć o śmiesznej sytuacji gdy kupowałem dzisiaj Cda, zmierzam sobie do mojego przybliskiego kiosku w którym nic niema ale cda jest :D (...) dobra, więc kupuje cda, kładę jej te 20 zł, a za mną stoi 3 ok. 19-latków i taki motyw: podała mi gazetę i nagle jeden jakiś kozak mówi do mnie: „co ciekawego?" ja nic nie odpowiedziałem, tylko pokazałem okładkę jedną ręką, jak zabierałem resztę. Nagle jeden: „jeeee - to kosztuje 20zł!!"! (...) Gały im wyszły na wierzch, że myślałem, że się sturlają, a ja nagle przekręcam cda - a z tyłu 4 płytki i oni „aaaaaaaaaaaaa, woow..." Mówię wam, szkoda gadać, choć nieźle się ubawiłem ;)

Ja się tylko zastanawiam, co zrobić kioskarzowi, który zgiął CDA tak, że CD-ki były z tyłu...

Wypowiedź z dyskusji na naszym Forum „Jaka gra najbardziej mnie zawiodła".

Eddie: Życie - fantastyczna grafika, nieliniowa i nieprzewidywalna fabułą, ale wiadome zakończenie; totalnie zawyżony poziom trudności, błędy w AI npc-ów i przeciwników;

***

Świstak: Jaka jest średnia IQ redakcji?

Mimizu: Pewnie ze 140. A, sorry, miała być średnia, a nie suma...

Już nic więcej u nas nie wydrukujesz. :P

czającą prowokacją. (...) I jeszcze przyszedł mi do głowy zarzut, że poprawna polszczyzna wyklucza napisanie listu luźnego, dowcipnego i „z jajem"? To oczywiście bzdura totalna. Nie będę tu rzucać nazwiskami wielkich komediopisarzy, proponuję poczytać Pratchetta.

Albo Sapkowskiego.

To nie ignorowanie zasad interpunkcji, składni zdania czy przekazywanie treści trzema niecenzuralnymi wyrazami powodują, że przy jego książkach czytelnik płacze ze śmiechu.

Imbra a.

Czuję się pobita, niekochana, zaniedbana, poniżana, zdeptana i do tego zgwałcona. Tak, tak - i to zresztą przez moich własnych rodziców, a raczej tylko przez ojca.

Czasem to mi normalnie oczy w słup stają, jak czytam wasze listy... Z całym szacunkiem i zrozumieniem dla tego, co czujesz - nie chciałbym, byś kiedykolwiek doświadczyła, co to NAPRAWDĘ znaczy być zgwałconą. (I to przez ojca...) Ciut umiaru i odrobina taktu w porównaniach, co?

A wiecie, dlaczego? Bo odebrał mi moją jedyną miłość, mego kochanka na śmierć i życie - mojego PC-ika!!! (...) Co za tym idzie, byłam zmuszona znaleźć sobie inny obiekt uczuć. (...) Jestem w trakcie oswajania PS 2. Ale i tak tęsknię... Kupiłam pewną gazetę o grach na PSX - ale się zawiodłam: gdzie ten humor, docinki, ucierane nosa? Gdzie Jedi? Gdzie Smuggler i inni? W efekcie, choć nie mam PC-ta, moja kolekcja CDA będzie nadal rosła.

K2(gire)

*Kiedy przeczytałam list niejakiej Anelim (AR 05/2003), dosłownie zaliczyłam mangową glebę. Gdy się już podniosłam (i odkurzyłam), postanowiłam do was napisać. Dziewczyny - nie róbcie z nas uzależnionych pod każdym względem od facetów!!! Większość listów z Ladies' Corner zawiera informacje z tego przedziału: faceci - faceci (i wszystko, co z nimi związane). Nie dajmy się zwariować!!! Może nie będę tego dalej „kołmentować", bo mogłabym powiedzieć coś, czego później bym żałowała (ach, te żółte papiery). :D (...) Smuggler & Jedi - jesteście koffani!!! To dzięki wam rodzina uznała mnie za chorą psychicznie (najfajniej jest, jak przychodzą goście - „co to za dźwięki?", „aaa... to tylko Kasia czyta CDA"). Te nagłe wybuchy niekontrolowanego śmiechu o najróżniejszych porach dnia (i nocy), tarzanie się po podłodze ze śmiechu i obijanie o wszystkie meble w promieniu 2 metrów, stosy CDA we wszelkich możliwych (i niemożliwych) miejscach, o które potykają się wszyscy bez wyjątku - to wszystko zawdzięczam właśnie wam i jestem niewymownie „dźwięczna". ^_^ PS Jeszcze odnośnie listu Witkacego pt. „Sprośności" (AR 05/2003). Polecam lekturkę „Romea i Julii" niejakiego Szejk-spira. ^_^*

Kate

Narzekanie :]

Mój list zacznę od tego, że mam dosyć tych, co ciągle narzekają na innych i na to, że pismo straciło klimat, i na tych, którzy narzekają na to, że inni narzekają, i tych, co uważają, że ci, co narzekają - niech dalej narzekają, bo jak chcą narzekać, niech narzekają, ale sami się zarzekają, że oni nie narzekają, tylko inni narzekają. Po głębszym zastanowieniu nad powyższą myślą doszedłem do wniosku, że narzekając na tych, co narzekają na innych, którzy narzekają, że inni narzekają i narzekając na to, że inni zarzekają się, że nie narzekają - mimo że naprawdę narzekają, mimo że inni nie narzekają lub narzekają, ale się nie zarzekają, że nie narzekają, mimo że nie narzekają - więc inni narzekają na to, że oni się niepotrzebnie zarzekają i przez to zajmują miejsce tak cenne w waszym piśmie.

Kontynuując - jeśli ja narzekam na tych, co narzekają, tym samym przyczyniam się do wzrostu liczby narzekających, co początkowo nie było zamierzone, ponieważ ten list miał zmniejszyć liczbę narzekających, którzy narzekają, że inni narzekają na tych, co się zarzekają...

psychoszajber

W trosce o zdrowie psychiczne czytających ten list użyłem w tym miejscu zardzewiałych grabi na narzekającym, dzięki czemu ten zaczął w końcu mieć sensowne powody do narzekania, stękania i złorzeczenia... :)

A czy B?

Doszedłem do jednego wniosku: aby zasłynąć w AR, trzeba napisać jeden z dwóch rodzajów listów: a) ciekawy, z nowymi wnioskami, kulturalny, logiczny, bardzo inteligentny, śmieszny, z banknotem 100 zł b) ciekawy, z kaleczoną ortografią (czasem mordowaną), głupi (czasem durny lub idiotyczny), nielogiczny, śmieszny, z banknotem 200 zł. Jak jesteś przeciętny, masz małe szanse na zaistnienie w AR, chyba że masz duże szczęście. Jednak chyba wolę być przeciętny i nie zaistnieć, niż być w „b" i zaistnieć. Chociaż Smuggler pewnie mi pokaże że jestem w „b".

Owszem, jesteś w b-łędzie.

Jeżeli znudzi się któremuś ta praca, niech da znać - chętnie zamienię się z nim na szkołę (budę). I w ogóle: oddany czytelnik, prawie prawy obywatelodragon...

AROHK18 (niedługo 19)

Płynie czas?

Są listy, w których ludzie narzekają, że to nie ten sam klimat, że dawniej było lepiej - to samo mówią stare babcie: za komuny było lepiej (może zły przykład, ale mniej więcej wiecie, o co chodzi), ale świat się zmienia, gazeta się rozwija i przybywa jej nowych czytelników. Pewnie ekipa pisząca recenzje też się zmienia, musisz się do tego przyzwyczaj i przede wszystkim zaakceptować to, że nigdy już nic nie będzie takie samo.

Niestety.

Widzę, że wreszcie smuggler i mr. jedi wrócili - wcześnie ktoś ich zastępował bo był taki okres, że odpowiedzi były takie poważne, porządne, każdego wysłuchali a nikogo nie zbeształi. Pewnie kosmici was porwali albo po prostu zamknęli was w zakładzie i trochę podleczyli - ale chyba leczenie nie przyniosło efektu :P

Właśnie, że przyniosło. Znów nie myślimy i dobrze nam z tym.

Chciałbym pogratulować Eldowi (chodzi mi o tego sequela) - tylko by nie wyrósł z niego recenzent gier.

Jakub Bajer Sisior

Nieee no, musiałaby go mama wiele razy upuścić - tak by upadł na głowę... (odpukać!) On tylko słucha deathmetalowych kołysanek. (Jak to sobie wyobrażam - taką kołysankę... „Panie doktorze, dziecko jest jakieś nerwowe... spać nie chce... nie wiadomo czemu".) :PPP

Ludzie i ludziska

Kurde, wyrzuciłem przez okno wasz CD w pudełku... i rozbił szybę w samochodzie! Musiałem bulić ;(

/broken_pig

Też bym cię wyrzucił za okno, ale się nie kalkuluje - świnkę (pig!) wywalę, a pójdę siedzieć jak za człowieka. :)

Droga Redakcjo (g... pisma)! Ja nie wiem, po co wy się nadal trudzicie i wydajecie to pismo.

Jeśliby sądzić z poziomu listu - w ogóle niewiele wiesz.

Czy nie lepiej odpocząć? Nie zauważyliście jeszcze, że WIĘKSZOŚĆ osób nie lubi waszego pisma???

Większość głupich - i owszem, m.in. dlatego, że nabijamy się z ich głupoty. A to boli, prawda?

A ty, Smuggler, nie bądź taki mądry, bo ci tyłu zabraknie!

Kiedy wykopali mumię Tutenchamona, trzymała w ręku papirus z tą odzywką, a na marginesie stało napisane „za takie stare i nędzne teksty mumifikujemy żywcem. Starożytni Egipcjanie". Strzeż się zatem śniadych facetów z przepaskami biodrowymi.

Ty się coraz bardziej upodabniasz do Kuby Wojewódzkiego.

Nie, to on się coraz bardziej upodabnia do mnie. W końcu to AR było przed Kubą.

I jeżeli myśliszzzzzz... (o sorki, ty nie myślisz...), że jest jeszcze ktoś taki w tym układzie słonecznym, kto czyta to g... to ja jestem świętą Matką Teresą z Kalkuty!

Gande Lupe

Che, che, che - „cześć, Tereska"!

CDA to jeden wielki skandal, na dodatek Smuggler to wandal!

Budzet

Problem z reklamacją uwalonej płyty CD. Fragment wymiany e-mailów:

OK, dzięki napewno WYSLE ale oprucz płyt do paczki mam wsadzić muj adres czy coś w tym stylu???

Audiotele: co on tam ma wsadzić? Płytę CD i adres, płytę chodnikową i zdjęcie babci na weselu, płytę nagrobną i kilo galaretki owocowej? Nagrodą będzie płyta PCW i skok w bok. Decyzja należy do was!

Ostatnio wracam sobie z Olsztyna, patrzę, a tam przede mną pomarańczowy maluch z rejestracją ELD (2969). Szczerze, to po fanach Elda spodziewałbym się raczej rejestracji 6666, żeby maluch był czarny, miał ostry tuning i przede wszystkim, by ze środka dawała głosu ciężka muza...

Eld też ma malucha. Nie, nie takiego. Nie, TAKIEGO też nie - a tylko różowego i rozwrzeszcz... pardon, growlującego. :)

Tego listu już nie (...).

Nikey from (...)

Autorowi wydawało się, że „tego listu już nie skrócicie". Mylił się.

Mam nadzieję, że to dobry adres e-mail jak to dobry to mi odpiszcie, a jak nie to jeszcze do was coś napiszę.

Galileusz

Jak to mówiono na seansach spirytystycznych? „Duchu, duchu - jeśli jesteś, zapukaj dwa razy, a jak cię nie ma - zapukaj raz!".

Kurna, kupiłem nowe CDA, otwieram na AR, przeglądam listy i myślę sobie „nareszcie jakiś kretyński list", patrzę uważniej - a to mój. Nie poznałem w pierwszej chwili.

Diensdale Pirania

CDA - pismo dla tych, co nawet o seksie piszą w Pascalu!

Mtz

Też mi sztuka: input/output i zapętlić. :)

Dlaczego komputery są takie drogie? Dlaczego gry są takie drogie? Bo sprzedawcy mają nas w d... Dlatego my też ich miejmy w d...e. Wyciskają z nas wszystkie oszczędności. A potem, gdy już nie mamy kasy, zapominają o nas. Dlatego my im też uprzykrzymy życie, KUPUJĄC PIRATY!

Grzegorz Mierzwiński

A czemu niektóre ludzie takie som głupie? Bo mają logikę nie w głowie, a w... Ot, co.

Smuggler & Mr Jedi

całkiem niegłupie ludziska, choć im w uszach czasem piska

Tipsy

Blitzkrieg

Naciśnij [~], by otworzyć konsolę w grze. Wpisz: **@Pasword(„Panzerklein")**, by aktywizować cheat mode (*). Następnie wpisz:
@God(0,1) - niezniszczalne jednostki (wpisz 0 w miejsce 1, by anulować cheat)
@SetIGlobalVar(„Cheat.Enable.Chapters", 1) - wybór poziomu
@Win(0) - wygrywamy misję

Podczas wpisywania cheatów zwróć uwagę na duże litery i ilość spacji między nawiasami!

(*) jeśli nie działa - wpisz:
@Password(\"Panzerklein\")

Dave Mirra Freestyle BMX

Dostęp do wszystkich leveli
Wybierz rower i jedź do: selection screen. Tam naciśnij: w lewo, w górę, w prawo, w dół, w lewo, w dół, w prawo, w górę, w lewo, Modifier Airs Button.

Dostęp do wszystkich rowerów
W bike selection screen naciśnij: w górę, w lewo, w górę, w dół, w górę, w prawo, w lewo, w prawo i Modifier Airs Button.

Dostęp do wszystkich stylów
W style selection screen naciśnij: w lewo, w górę, w prawo, w dół, w lewo, w dół, w prawo, w górę, w lewo, Modifier Airs Button.

Graj jako Slim Jim
W rider selection screen w pro quest mode wciśnij: w dół, w dół, w lewo, w prawo w górę, w górę, Modifier Airs; lub ukończ grę wszystkimi postaciami, a dostaniesz bonusowy rower i postać Slim Jima.

Graj jakoAmish Boy
Ukończ grę jako: Dave Mirra, Ryan Nyquist, Joey Garcia, Troy McMurray, Mike Laird, Chad Kagy, Tim Mirra, Kenan Harkin, Shaun Butler, and Leigh Ramsdell.

Wielka kraksa
Ukończ grę jako Leigh Ramsdell - dostęp do big crash option w cheat-screenie.

Inne kraksy
Ukończ grę jako Kenan Harkin - dostaniesz dostęp do sticky crash.

Dziwaczne tereny
Ukończ grę jako Tim Mirra - dostaniesz dostęp do silly grunt option.

Widok w FPP
Ukończ grę jako Mike Laird - dostęp do jeżdżenia w trybie FPP.

Ghost Rider
Ukończ grę jako Joey Garcia - dostaniesz dostęp do opcji „ghost rider"

Egzorcysta
Ukończ grę jako Troy McMurray - dostęp do... opcji egzorcyzmowania (?!).

Bike Suspension Mode
Ukończ grę jako Chad Kagy - dostęp do bike suspension mode.

Noktowizja
Ukończ grę jako Shaun Butler.

Filmik z Dave Mirra
Ukończ grę jako Dave Mirra.

Filmik z Ryan Nyquistem
Ukończ grę jako Ryan Nyquist.

Fajny filmik na koniec
Ukończ grę jako Slim Jim.

Filmik z autorami gry
Ukończ grę jako Amish Boy.

Hulk

Podczas gry znajdź Game Terminal i wpisz:
SANFRAN - włącza filmik: Hulk Transformed
PITBULL - włącza filmik: Hulk vs. Hulk Dogs
FIFTEEN - włącza filmik: Desert Battle
NANOMED - włącza filmik: Hulk Movie F/X
JANITOR - grasz szarym Hulkiem

A poniższe kody wpisz w Options/Code Input:
GMMSKIN - nietykalność
FLSHWND - dwukrotnie szybsza regeneracja
ANGMNGT - maksymalny zasięg na stałe
GRNCHTR - nieskończona ilość kontynuacji
HLTHDSE - podwaja siłę Hulka
BRNGITN - podwaja energię wrogów
MMMYHLP - obniża energię wrogów o połowę
FSTOFRY - każdy atak Hulka jest śmiertelny dla wroga
BRCESTN - rozwiązana zagadka
NMBTHIH - resetuje High Score

A to aktywuje w Options/Special Features/Cheats.

Dostęp do wszystkich leveli i bajerów. Uruchom grę z parametrami:
-fesoak - masz grę z zaktywizowanymi wszystkimi cheatami/artami/filmami
-supersoak - uruchamia i aktywizuje WSZYSTKO (włącznie z challenge modes)

Indiana Jones and The Emperor's Tomb

W katalogu z grą (gamedata/indy) znajdź plik: **default.cfg**. Za pomocą edytora tekstu dopisz tam linijkę:
cheats 1

Zgraj plik, uruchom grę. Będziesz miał nieskończone zdrowie, amunicję i powietrze pod wodą.

Aha. Na wszelki wypadek sporządź - zanim zaczniesz robić dopiski - kopię tego pliku.

Galeria
Zbierz wszystkie artefakty, a odblokujesz galerię z ciekawymi obraz(k)ami.

Dodatkowe levele
Zajrzyj do katalogu z levelami. Uruchom pliki: whipgym oraz ropetest, a będziesz mógł pograć na dwóch dodatkowych levelach.

Restaurant Empire

Podczas gry naciśnij klawisze:
[ALT] + [Shift] + [C] – 100 000$
[ALT] + [Shift] + [M] - wygrywasz misję
[ALT] + [Shift] + [E] - upgrade sklepu
[ALT] + [Shift] + [F] - klasyfikacja jedzenia rośnie o 10%

Rise of Nations

Naciśnij [Enter], wpisz **chet**, [Enter]:
cheat pause 1 - pauza
cheat sandbox - wszyscy gracze sterują ludźmi i odkrywa mapę
cheat ai off - debug mode
cheat safe - tworzy sporo karabinów maszynowych wokół każdej ludzkiej stolicy
cheat diff [x] - poziom trudności (w nawiasie wpisz liczbę z przedziału 0-5)
cheat achieve - ??? achievements
cheat ally (ally[kto]) - sojusz z (w miejsce [kto] wpisz nazwę sojusznika)
cheat peace (peace[kto]) - pokój z... (w miejsce [kto] wpisz nazwę sojusznika)
cheat war (war[kto]) - wojna z... (w miejsce [kto] wpisz nazwę wroga)
cheat human (human[kto]) - wyłączasz kontrolę komputera nad... (wpisz nazwę)
cheat computer (computer[kto]) - komputer przejmuje kontrolę nad... (wpisz nazwę)
cheat defeat (defeat[kto]) - porażka (wpisz nazwę)
cheat victory (victory[kto]) - zwycięstwo (wpisz nazwę)
cheat ranges (1) - widzisz zasięg broni
cheat finish (finish) - kończysz budowanie wskazanej struktury
cheat bird - w miejsce wskazane kursorem leci Wild Bird
cheat nuke - w miejsce wskazane kursorem spada atomówka
cheat reveal (reveal[1]) - odkrywa mapę

SpyHunter

Kiedy tworzysz nową postać, nazwij ją: **GDOG57**.
W efekcie będziesz miał dostęp do wszystkich tras, nieskończoną amunicję i takież zdrowie.

Turok 2: Seeds of Evil

W menu wybierz opcję Cheat i wpisz:
TROMPEM - wielkie głowy i stopy
BIGBADNOODLE - wielkie głowy
HELLOSTICKY - stick mode
LILLIPUTIAN - tiny mode
PICASSO - pen and ink mode
HENRYSBILERP - gouraud mode
YOQUIEROJUAN - ???
MRNOPRULEZ - ???
LEGOMANIAC - poprawia atak Zacha
INEEDAw górę S - blackout mode
WIZARDOFOZ - zobacz :)
OBLIVIONISOUTTHERE - WIELKI cheat :)
JANESSPECIALWORLD - Janes cheat
OBLIVIONISOUTTHERE - aktywizuje wszystkie dostępne cheaty

Will Rock

Hasła dostępu do poziomów:
Level 1 - Knossos - The Mino`s Place
Level 2 - The Ancient City Of Corinth
Level 3 - The Tholos Temple
Level 4 - The Hephaestum
Level 5 - The Palatial Temple Of Argos
Level 6 - The Underworld Of Tartarus
Level 7 - The Lair Of The Gorgons
Level 8 - The Labyrinth
Level 9 - The Ruins Of Eleusis
Level 10 - Mt. Olympus

TERAZ JUŻ NIE MASZ WYBORU!

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEGO NUMERU CZASOPISMA

SKŁADAJĄC ZAMÓWIENIE OTRZYMASZ PŁYTĘ PEŁNĄ PLIKÓW WAVE „Zakręcone rytmy i tapety muzyczne" i pisemną propozycję na wykorzystanie zawartości

CAŁY ASORTYMENT

- Age of Empires Gold 32,9
- Anno 1503 (PL) 139,-
- American Conquest (PL) przed premierą 92,9
- Atlantis 3 49,9
- Bandits: Phoenix Rising (PL) . 66,9
- Baldurs Gate 2 + Tron Bhaala 58,9
- Battlefield 1942 109,-
- Beach Life 72,9
- Bob Budowniczy: damy radę . 43,9
- Bowling (kręgle) 19,9
- Cartoon Maker PL 49,9
- Celtic Kings (PL) 85,-
- Close Combat: Invasion Normandy . 34,-
- Colobot 24,9
- Commandos Superpack 92,9
- Combat Flight Simulator 32,9
- Command & Conquer Generals 119,-
- Cutthroats 19,9
- Devastation (PL) 92,9
- Divine Divinity 126,9
- Disciples II: Mroczne Proroctwo(PL)42,9
- Duke Nukem Manhattan Project stara cena:79 39,9
- Emergency 2 (PL) 59,-
- Empire Earth: Sztuka Podboju (PL) 62,9
- Europa Universalis: II Wojna Światowa (PL) 86,9
- Frontline attack - war over europe 69,-
- Głupki z kosmosu 29,9
- Ghost Master (PL) 92,9
- Gothic 2 (PL) 92,9
- Grom (PL) 92,9
- Gry karciane 1 25,-
- Gry Karciane 1&2 39,-
- Gry Karciane 2 25,-
- GTA III stara cena 99 92,9
- Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL) 46,-
- Harry Potter i kamień filozoficzny 59,-
- Harry Potter Sekrety Komnaty Tajemnic .. 119,-
- Heroes IV 2.0 92,9
- Heroes of Might & Magic IV: The Gathering Storm (PL) ... 52,9
- Hugo gorączka czarnych diamentów stara cena: 79 76,9
- Hugo tropikalna wyspa 2 stara cena 79 76,9
- Hugo Bohaterowie sawanny . 76,9
- Icewind Dale II (PL) 94,9
- Jazz jack rabbit 39,9
- Klaps-Przygody w zaczarowanym świecie filmu 49,-
- Kozacy: Sztuka wojny PL 68,9
- Kurka wodna 2 Zemsta Pana Franka 18,9
- Mafia (PL) 92,9
- Master of Orion 3 PL 109,-
- Medal of honor: Sparehead ... 99,9
- Medal of Honor: Allied Assault . 99,9
- Metal Gear Solid 2: Substance (DVD) 159,-
- Midtown Madness 32,9
- Morrowind (The Elder Scrolls III) 94,9
- Myth: Kodeks Absolutu (PL) . 62,9
- Myth III: Era Wilka (PL) 49,-
- NBA LIVE 2003 119,9
- NHL 2003 119,9
- New World Order (PL) 72,9
- Neverwinter Nights 128,9
- No One Lives Forever 2 119,9
- Operation Flashpoint: Platynowa Edycja (PL) 92,9
- Partners 52,9
- Perfect Pool (bilard) 19,9
- Pet Racer stara cena 59 44,9
- Pet Soccer stara cena 59 44,9
- Postal 2 46,-
- Post Mortem (PL) 72,9
- Pinbale i gry zręcznościowe . 25,-
- Praetorians (PL) 107,-
- Project IGI 2: Covert Strike (PL) 92,9
- Prisoner of War (PL) 92,9
- Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL) 62,9
- Reah dvd/CD 42,9
- Reah+Schizm 59,-
- Road wage 18,9
- Robin Hood: Legenda Sherwood PL 27,9
- Robbo millenium 42,9
- Saga Heroes of Might & Magic PL 9 CD 143,9
- Saga Icewind Dale (PL) 119,9
- Schizm (dvd lub 5CD) 42,9
- Schizm + Reah (DVD) 65,9
- Settlers 4 ZŁOTA EDYCJA ... 98,9
- Sim City 4 (PL) 124,9
- Sims zwierzaki (PL) 74,9
- Sims balanga (PL) 74,9
- Sims Deluxe (PL) 119,9
- Sims wakacje bestseller (PL) 74,9
- Sims światowe życie (PL) 74,9
- Splinter Cell PL 126,9
- Syberia (PL) 74,9
- Soldiers of fortune 2 154,9
- Sudden Strike Forever 72,9
- Target 19,9
- Taxi Challenge 29,9
- Taxi driver 27,9
- The Elder Scrolls III: Trójca (PL) 52,9
- Toon car 18,9
- Tomb Raider 3 29,-
- Warcaby stara cena 59 49,-
- Warcraft III stara cena 129 ... 89,9
- Wnerwiony działkowicz 29,-
- Unreal II The Awakening 99,-
- Unreal Tournament 2003 169,-

Championship Manager 4 PL
cena: 132,90

Delta Force: Helikopter w ogniu PL
cena: 92,90

Silent Hill 2 PL
cena: 152,90

Tomb Raider: The Angel of Darkness
cena: 132,00

Praetorians PL
cena: 107,00

Port Royale (PL)
cena: 92,90

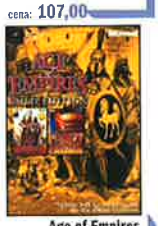
Splinter Cell PL
cena: 126,90

Colin McRae Rally 3 (PL)
cena: 89,90

Sims Gwiazda (PL)
cena: 72,90

Indiana Jones and the Emperror's Tomb
cena: 152,90

Rainbow Six 3: Raven Shield
cena: 119,00



Age of Empires Gold Edition
cena: 32,90

Ghost Master (PL)
cena: 92,90

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide (PL)
cena: 72,90

Spells of Gold (PL)
cena: 92,90

Half Life: Bestseller + Counterstrike
cena: 49,90

Bloodrayne
cena: 92,90

Warcraft III: The Frozen Throne (PL)
cena: 72,90

Anno 1503 (PL)
cena: 139,00

Enter the Matrix
cena: 159,00

Chrome
cena: 89,00

Magix Soundpool 5
Ponad 5000 sampli.Strictly 80's, Disco/House vol.2, Hip Hop vol. 3, Techno Trance vol.4, Pop Rock 2001. Pięć płyt CD.
cena: 79,00

Magix Soundpool 6
Ponad 5000 sampli. 2 Step, R&B Soul, Latin Salsa, Dance vol. 2, Nu Crossover. Pięć płyt CD.
cena: 79,00

Magix Soundpool 7
Ponad 5000 sampli. Techno/Trance 5, Nu Metal, Easy Listening, World Music, Special FX. Pięć płyt CD.
cena: 79,00

Magix Video 2.0. Deluxe Plus
Napisy, efekty, zakręcone wejścia, montaż a nawet blue box - słowem studio wideo na maksa.
cena: 439,00

Magix music maker generation 6
Jeden z najbardziej udanych programów dla twórców nowoczesnej muzyki, 3CD
cena: 49,00

Magix techno maker
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!
cena: 39,90

Magix mp3 maker gold
Załaduj pliki z internetu, swojej kolekcji CD lub kaset magnetofonowych, zmiksuj przy wykorzystaniu tego programu, wypal własny CD z hitami.
cena: 29,90

Magix Play R XXL
Sprawdź się jako DJ. Odtwarzaj nagrania z dwóch źródeł i miksuj je ze sobą.
cena: 29,90

Magix PC cleaning lab
M.in: odszumianie, eliminacja trzasków, wycinanie wokalu (karaoke)
cena: 39,90

Magix movies to CD&DVD
Obróbka filmów na domowym PC
cena: 139,00

Magix pictures to CD&DVD
Edycja i zarządzanie zdjęciami
cena: 129,00

Magix CD&DVD burnR
Nagrywa CD i DVD, konwertuje MP3, edytuje okładki
cena: 99,00

Magix Hip Hop music maker
Jeszcze nigdy wcześniej tworzenie własnej muzyki hip hop nie było takie proste. Dotyczy to również wideoklipów.
cena: 49,00

Magix music maker
rewelacyjny program do tworzenia muzyki na konsoli PlayStation 2. Sample w zestawie
cena: 99,00

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

TELEFON:	FAKSEM:	POCZTĄ na adres:	INTERNET:	OSOBIŚCIE:
(071) 3597010 (071) 3597002 (071) 3110358, 0601 737358	(071) 3597010	EXE, Skr. pocz. 83, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl	EXE, ul. Kołobrzeska 9, 54-152 Wrocław

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

DOSKONAŁA OKAZJA

WSZYSTKO w cenie: 19,90

NHL 99

NBA Live 99

Superbike World Championship

Madden NFL 99

Alpha Centauri

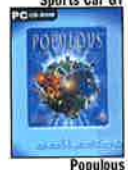
Dungeon Keeper Gold

Theme Hospital

Aquarium

Sports Car GT

Nuclear Strike



Populous the beginning

Future Cop L.A.P.D.

NIE Z XP

NIE Z XP

NIE Z XP

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

TANIOCHA

- Człowiek gór 14,9
- Diamenty 14,9
- Dzikie Gęsi 14,9
- Imperium Aztekow. 14,9
- Indyki deluxe 14,9
- Max i Maria co nas czeka 14,9
- Kart Challenge 14,9
- Postal Plus 14,9
- Kurka Wodna 2 ... 19,9
- Afrikan Safari Deluxe 19,9
- Bowling 19,9
- Casino 19,9
- eJay Dance 3 (PL) . 19,9
- Fighter Pilot 19,9
- Ford Racing 19,9
- Hopmon 19,9
- Kurka w kosmosie 3D . 19,9
- Kurs prawa jazdy 2003 19,9
- Pasjanse 19,9
- Perfect Pool 19,9
- Przeklęta Ziemia ... 14,9
- Scooter Pro 19,9
- Search & Rescue. . 19,9
- Shadow Company . 14,9
- Spidi 14,9
- Sheep 19,9
- Kajko i Kokosz w Krainie Borushtowrów 25,-

PORABANE CENY

czyli kolejny zjazd WYPRZEDAŻowy (JESZCZE NIGDY OKRAKICZONY)

- Europa Universalis Gold PL . 9,9
- Defender of the Crown PL ... 9,9
- Opsys PL 9,9
- Nina kroniki agenta PL . 9,9
- Milionaire 2 PL ... 9,9
- Książe i Tchórz PL . 9,9
- S.W.I.N.I.A. PL 9,9
- RIM - wojna o planetę PL . 9,9
- Case Closed PL 9,9
- Etherlords PL 9,9
- Resurrection 9,9
- Rowery 9,9
- Megarace 3 PL ... 14,9
- Mortyr 19,9
- Knight & Merchants: Peasants Rebellion (PL) 19,9
- Krzyżacy 19,9
- World War III PL . 19,9
- Empreror Battle for Dune 29,9

I wiele innych, zaglądaj często do działu wyprzedaż w **www.fajny.pl**

OŻWIEH - LOOPY

amunicja do programów muzycznych

- Ambient dub 25,-
- Dance 25,-
- Future wave 25,-
- Hard house electro . 25,-
- Klimatyczne brzmienia 25,-
- Techno power 25,-
- Hip hop 1 25,-
- Hip hop 2 25,-
- Hip hop 1&2 39,-
- Hip hop 3 25,-
- Minimal techno trance 25,-
- Music party system 1 . 25,-
- Music party system 2 . 25,-
- Midi power 14,99

PROMOCJA!

Wybierz 4 zestawy sam, zapłać tylko za 3! mało? Więc zapominamy o kosztach przesyłki! teraz OK.?

MAGIX Piano & keyboard workshop
Nauka gry na pianinie i syntezatorze
cena: 99,00

cena: 39,90

Cena promocyjna przy zamówieniu dowolnego innego produktu z serii MAGIX

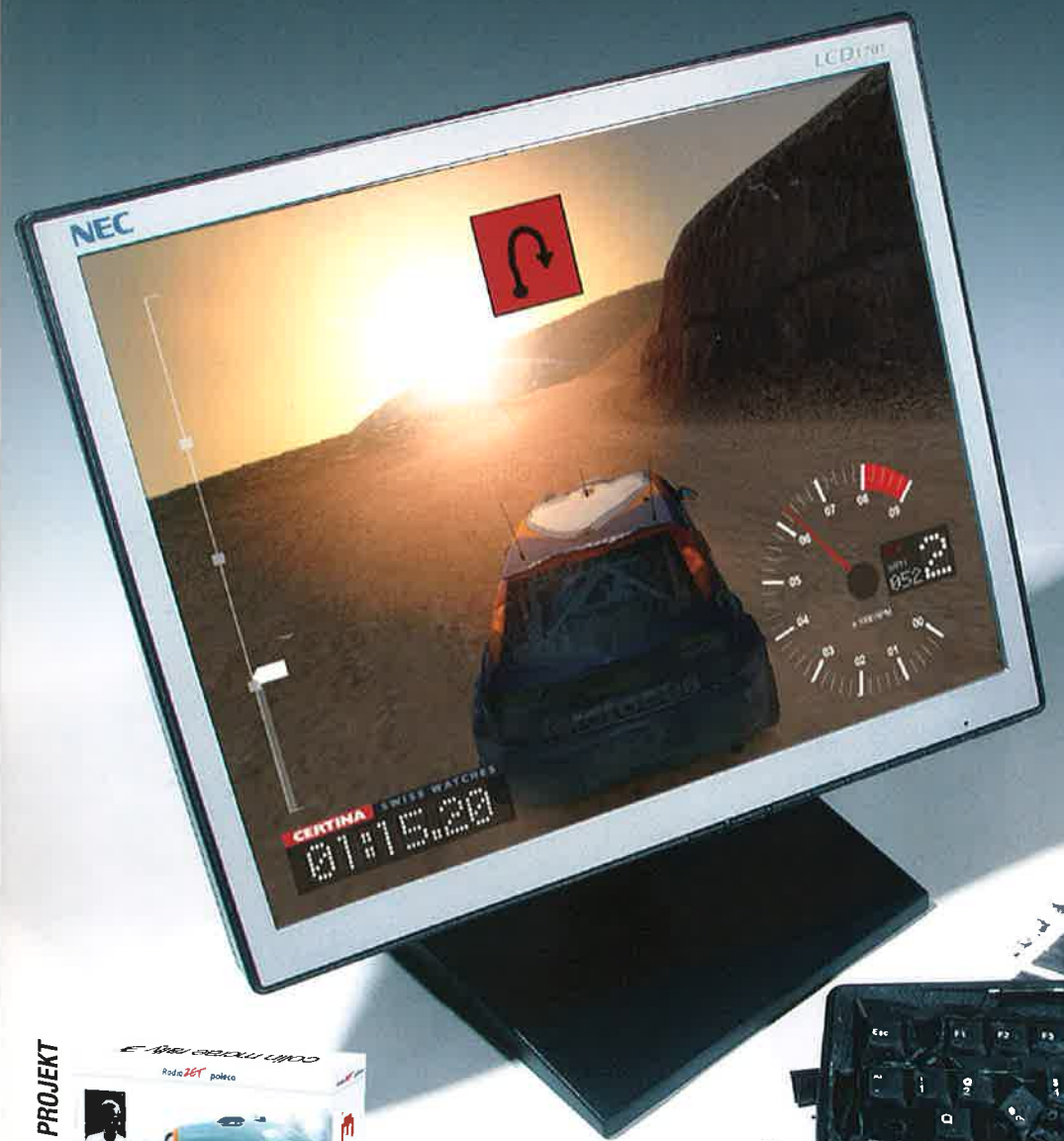
MAGIX see. hear. feel. create

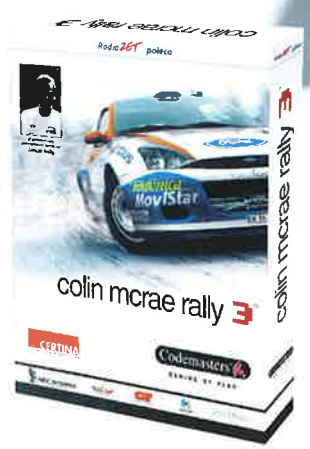
NEC

Quality is visible.

Ostra jazda!

Monitory LCD NEC MultiSync® dostarczają ekstremalnych doznań w świecie dynamicznie zmieniających się obrazów. Ultra krótki czas reakcji matrycy 16 ms, w połączeniu z 6-osiowym systemem regulacji kolorów otwierają nowe horyzonty dla zapalonych graczy. Wypróbuj najnowszą grę COLIN McRAE RALLY 3 i poczuj różnicę. Monitory LCD NEC to super ostry obraz tej ostrej jazdy. Najlepiej na komputerze z procesorem Intel Pentium 4 z technologią Hyper-Threading!





Dystrybutorem gry jest ***CD PROJEKT***

NEC/MITSUBISHI

NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

Monitory NEC/Mitsubishi oraz gra COLIN McRAE RALLY 3 dostępne w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju. Komputery z procesorem Intel Pentium 4 z technologią Hyper-Threading dostępne w dobrych sklepach objętych programem IPI.

Więcej informacji:
www.nec-mitsubishi.pl
www.intel.pl
www.cdprojekt.info/samochody